

HOBBY

CONSOLAS

REVIS

**Los títulos
que van a romper...**

EL REY LEÓN

EARTH WORM JIM

DOOM

STREET RACER

INDIANA JONES

RETURN OF THE JEDI

¡¡REPORTAJE ESPECIAL

EN EXCLUSIVA!!

**Un juego que
marcará una época**

DONKEY KONG COUNTRY

**Una nueva bomba
está al caer**

**DRAGON
BALL Z 3**



HOBBY PRESS

Unitros



Títulos de leyenda a un precio que hará historia

SEGA	SEGA	SEGA
Evander "BRAWL" Boxing	STREETS OF RAGE	Crystal Warriors
CLASSIC GAME GEAR	CLASSIC GAME GEAR	CLASSIC GAME GEAR

SEGA	S
Devilish	MORACO
CLASSIC GAME GEAR	MAST

CLASICO

SEGA

BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL



Títulos que han hecho historia a un precio rompedor. SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos precios irrepetibles. En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar, date prisa que vuelan.

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.

SEGA

The Otchitsants

CLASICO
MEGA DRIVE

SEGA

THE FLINTSTONES

CLASICO
MEGA DRIVE

SEGA

CHAMPIONS

CLASICO
MEGA DRIVE

SEGA

SHINOBIII

CLASICO
MEGA DRIVE

SEGA

SHINOBIII

CLASICO
MEGA DRIVE

SEGA

MEGA DRIVE

CLASICO

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andrión

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirectores Generales:

Domingo Gómez

Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo

Redacción:

Carlos Frutos, Esther Barral,

Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:

S. Fungairiño (Jefe de sección),

Millán de Miguel

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Pablo Abollado

Corresponsales:

Marshal Rosenthal (USA),

Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Colaboradores:

E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS S.A.

Tel: 654 81 99

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Transporte: Boyaca Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona

Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: DONKEY KONG COUNTRY



Una vez más, hemos sido los primeros. Nos hemos adelantado a todos los demás para mostraros las imágenes sacadas directamente del juego más revolucionario de los últimos tiempos. Nos referimos, claro está, al «Donkey Kong Country», un cartucho que, como podéis ver en las siete páginas que le dedicamos en el interior de la revista, va a llegar lleno de atractivos. Naturalmente, el acontecimiento bien vale una portada, así que aquí tenéis al gorila más simpático y famoso del mundo de los videojuegos.

NUESTROS EXPERTOS

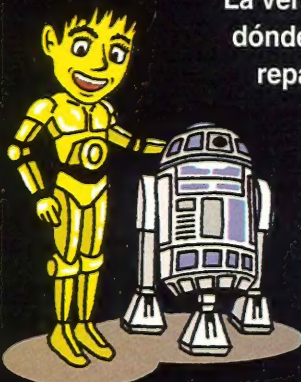


LOLOCOP

La proximidad de las Navidades hace que las compañías se "pongan las pilas", y nosotros, para no ser menos, os presentamos un número con los mejores juegos, las mejores previews y las mejores sorpresas. Espero que os guste.

CRUELA DE VIL

Con cartuchos de la calidad de «Bubsy II» para Super Nintendo sobran las palabras. Un plato fuerte que no deberéis perderos si queréis estar a la última. Y para ir haciendo boca, las 2 páginas sobre «Mickey Mania».



TENIENTE RIPLEY

La verdad es que no sé por dónde empezar a hacer un repaso de la cantidad de cosas que hemos metido a presión en este número. Hay casi de todo, incluso algunos cambios y algunas sorpresas que a buen seguro os encantarán.

BOKE

En este número me llamo Boke Ranger, y mi Dino Zord es un boquerón antediluviano, aunque con este color de traje también podía ser un salmónete prehistórico. El programa de los «Power Rangers», un arcade de desarrollo horizontal, me ha dejado alucinado, tanto que ya formo parte de ellos.



LO MÁS NUEVO



88

Aventureros en la última aventura del aventurero más famoso de todos los aventureros.



108

Tarde o temprano tenía que llegar el cartucho que completara esta grandiosa trilogía galáctica.



120

El gato de Accolade vuelve a Mega Drive para demostrar que sigue siendo el más chulo del barrio.



148

Los conoceréis por sus andanzas televisivas, y ahora podréis disfrutar con ellos en las 16 bits.

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| • THE LION KING.....80 | • POWER RANGERS.....132 |
| • INDIANA JONES.....88 | • JELLY BOY.....134 |
| • ECCO THE DOLPHIN.....92 | • SAILOR MOON.....136 |
| • STREET RACER.....96 | • MR. NUTZ.....138 |
| • NBA 95.....104 | • F 1 POLE POSITION.....140 |
| • RETURN OF THE JEDI..108 | • LETHAL ENFORCERS 142 |
| • THE ADVENTURES OF FLINK..112 | • GHOUL PATROL.....144 |
| • SHAQ-FU.....116 | • JURASSIC PARK II.....146 |
| • BUBSY II.....120 | • POWER RANGERS.....148 |
| • MICHAEL JORDAN.....124 | • PETE SAMPRAS.....150 |
| • ACME ALL STARS.....128 | • Y ADEMÁS.....152 |

PREVIEWS

- DONKEY KONG C. 43
- EARTH WORM JIM....50
- S.S.FIGHTER II.....56
- DOOM.....60
- MICKEY MANIA.....62
- SECRET OF MANA...64



El mes que viene podréis disfrutar al máximo con Donkey Kong y el pequeño Diddy.

REPORTAJES

- REPORTAJE KONAMI.....78

★ EN PANTALLA.....12

No hombre, no. No se trata de noticias relativas al mundo del cine, sino al de las consolas

★ GAME MASTERS --22

Para los que no sepáis inglés, os aclaramos. Game= juego. Masters= maestros. Y el mayor maestro en juegos no puede ser otro que M.A.D.

★ BIG IN JAPAN -----26

En Japón ya están deleitándose con el súper esperado «Street Fighter 3». ¿Verdad que os gustaría tener los ojos rasgados y vestir un kimono?

★ ARCADE SHOW ----34

Mucha atención porque aquí tenéis las recreativas más revolucionarias que ya están pegando muy fuerte en los salones de nuestro país.

★ HI-TECH -----38

La Neo Geo también quiere apuntarse al carro de los nuevos formatos, y por eso el Neo Geo CD ya es toda una realidad. Aquí os lo mostramos.

★ SUPERVIEW -----70

Si aún no sabéis cuál será vuestro regalo de Navidad, echad un vistazo a estas propuestas.

★ ÉXITOS.....156

Octubre ha sido un mes loco, que ha traído numerosos cambios en la cabeza de nuestras listas.

★ LASERS & PHASERS --162

Como sabemos que la paciencia tiene un límite, aquí va una ayudita para que salgáis de ese atolladero.

★ TELÉFONO ROJO---170

Su nombre es corto: Yen, pero su sabiduría consolar y su capacidad para responder dudas es inmensa.

★ ¡QUÉ LOCURA! ---180

A todos los que nos han mandado un dibujo, gracias. Y a los que han sido publicados, enhorabuena.

★ TRIBUNA ABIERTA -186

Para ofreceros sólo lo que deseáis, os hemos preguntado qué es lo que más os gusta y disgusta de nuestra revista. Y hay alguna respuesta que...

★ LA GRAN OCASIÓN -----196

Y finalizamos. Pero no sin antes daros la oportunidad de encontrar aquí la mayor ganga del siglo.

**Después de
leer este anuncio
me huelo
que hasta yo
voy a conseguir
por fin mi
Super Nintendo.**



¡ GUAUUU !

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack**.

Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)... ¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla! Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?



PACK CARLOS SAINZ



¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz**.

Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso! Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Se el sensor

el sensor el sensor el sensor el sensor

La crítica es uno de los deportes más extendidos en nuestro país. Se critica en el colegio a los profesores y se critica al vecinito que va chuleando de Neo Geo, Mega CD y 3DO traído de América.

Desde estas páginas os ofrecemos un hueco para que practiquéis este entretenido "vicio nacional" pero desde un punto de vista constructivo para todos. Si hay que decir que Sega ha abandonado a los amantes del rol, se dice; y si los juegos de Nintendo son caros habrá que recordárselo. Claro que si se unen para defender a los usuarios de consola frente a una gran cadena de televisión también tenemos que aplaudirlos y animarlos. Que hay que estar a las duras y a las maduras.

MOLA



- «The Lion King», es una pasada.

Así nos gusta, que os creáis todo lo que os decimos. Incluso antes de comprobarlo.

- La guía de «Dragon Ball Z» que regalásteis el mes pasado.

Aprovechamos esta magnífica ocasión que nos brindas, para decir que no indicamos que (E*) significaba en concentración o cargando energía. Suponemos que lo habíais adivinado, pero por si acaso...

- La cantidad de megas que tienen los nuevos juegos.

Aunque a veces a algunos de estos juegos haya que aplicarles el refrán de "Dime de qué presumes y te diré de qué careces". Pero, en general, tienes razón.

- Los juegos de lucha como «Mortal Kombat II».

Hemos llegado a un punto que, salvo por el RH de la sangre, todos parecen iguales.

- Los juegos "Classic" de Sega.

Una gran idea para recuperar esos extraordinarios cartuchos que ya no se podían adquirir. ¡¡Y baratos!!

- «Donkey Kong Country», ¡alucinante!

Oye, ¿tú trabajas en Rare, en Más Allá o eres primo de Rappel?

- Pagar por calidad y cantidad.

Gracias, majete. Pronto recibirás en tu casa la gratificación por habernos enviado la carta con el texto que te dijimos...

LA ALIANZA DE

SEGA & Nintendo

Por una vez, y esperando que sirva de precedente, Sega y Nintendo se han aliado y unido sus esfuerzos. La razón: defendernos a todos de los ataques de que han sido víctimas las consolas y sus usuarios en cierto programa sensacionalista de cierta cadena de televisión. Es triste tratar de ganar cotas de audiencia a través de la descalificación, utilizando como arma el desconocimiento general sobre los videojuegos. Por algo se dice que la ignorancia es atrevida. Sin embargo esta vez les ha salido mal la jugada y se han encontrado con que las dos compañías más fuertes del sector se han unido para exigir a la misma cadena un espacio de idéntica duración en el que el tema sea tratado con la seriedad y el rigor que se merece. Muy, pero que muy bien por Sega y por Nintendo.

el sensor el sensor el sensor el sensor

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Javier Fernaud (Madrid). Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid). Antonio Jesús Heras (Jaén). Eduardo García Alba (Asturias). Manuel Fajardo (Castellón). Isaac Vivero Caldeiro (Murcia).
Pablo Lozano (Madrid). José Antonio Ávila (Barcelona). Iñaki Moral Elola (Valencia).

Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



- La guía de «Dragon Ball» para los que no tenemos el juegucito.

¡Ah! ¿pero aún queda alguien en el mundo que no tiene el «Dragon Ball Z»? Pues oye, perdona. Si quieres el mes que viene damos una guía completa del «Goerge Foreman K.O. Boxing»...

- La explicación por el aumento de precio de Hobby Consolas.

A lo mejor hubieras preferido que no hubiéramos dado explicaciones...

- Los «Powers Rangers», como sean como la serie...

No. Son aún peores. No, hombre, no... es broma...

- No saber decidirte por un juego para comprar.

Si te pasa eso es porque hay buenos juegos para elegir. Peor sería lo contrario.

- Que la Jaguar no se distribuya oficialmente en España.

Pues eso. Si Atari piensa que España no merece la pena, ¡qué te vamos a decir de lo que pensamos nosotros de Atari!

LA ESCASA INFORMACION QUE LLEGA SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS

Y volvemos a darle vueltas y más vueltas al tema de siempre. Estamos un poco cansados de oír que Playstation es terriblemente bueno, que 3DO es la panacea de las consolas, que Saturn va a destrozarse el mercado de los videojuegos, que Ultra 64 nos va a traer las recreativas más fascinantes a casa, que Jaguar no sólo es una consola, y etc, etc. Así que la pregunta es, ¿cuándo se dignará alguien a confirmar al menos una fecha lo más aproximada posible a un supuesto lanzamiento en nuestro país? Estáis informados de lo que ocurre con estas nuevas máquinas a través de nuestras páginas, pero es muy triste (para nosotros, y para vosotros que sois los que las deseáis) que aún no podamos confirmar cuándo llegarán. Por ello, es bastante obvio que estamos perdiendo el interés y nos mostramos indiferentes ante todos estos nuevos aparatos que se nos venden como el hardware del futuro. Esperamos que alguien tome nota de esta «pequeña» cuestión y sepa obrar en consecuencia.



NO MOLA



- Que haya subido el precio de Hobby Consolas.

Nos vimos obligados a hacerlo, de verdad. ¿Podréis perdonarnoslo algún día?

- Que no llevéis videos promocionales de Sega y Nintendo.

Tiempo al tiempo.

- El precio de los juegos que tienen muchos megas.

Ni el de los que tienen pocos...

- La escasez de concursos en Hobby Consolas.

¿Qué tenemos pocos concursos? Pero si estamos pensando en cambiarnos el nombre por el de Hobby Concursos...

- Que no exista un SuperGameBoy portátil.

Claro, ni una Neo Geo hinchable.

- Que no hayáis comentado el Sonic Triple Trouble cuando ya se puede comprar.

Será porque Sega todavía no se ha dignado a enviarnoslo.

- Que no haya una sección para dar ideas, como «Molaria...»

O «No Molaría», o «Hubiese Molado», o «Parece que Moló», o «General Mola»...

- Las promesas incumplidas de Sega, primero el precio de el Mega CD y ahora el de la MD 32X.

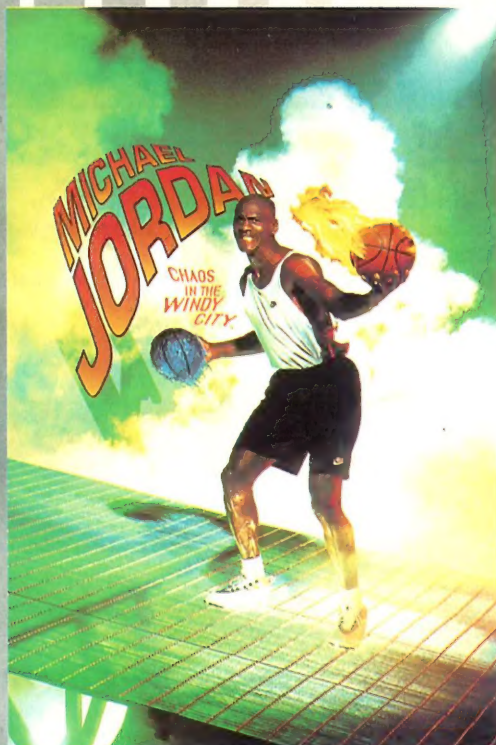
Es que la peseta se devalúa con una rapidez...

EL CACHONDEO DEL ROL

Nuestras quejas con el rol tocan dos aspectos fundamentales. El primero afecta a Sega y a su acuciante interés por poner en el mercado un montón de cartuchos de Rol de los que luego nunca se ha vuelto a saber nada. Después nos encontramos con la tan traída y llevada traducción de los textos. Aquí tenemos que darle un capón tanto a Sega como a Nintendo, quienes últimamente se han dedicado a ponernos los dientes largos prometiendo textos en español para luego acabar recordándonos que traducirlos es muy caro. ¡Un poquito de seriedad, señores!



¿puedes controlar el futuro?

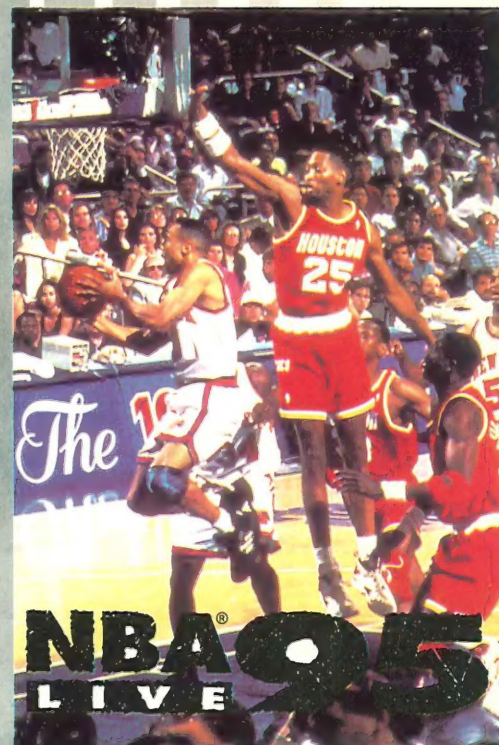


El malvado Dr. Eibrow ha secuestrado a veinte jugadores de la NBA y los ha escondido en la ciudad de Chicago. Sólo Michael Jordan puede rescatarlos. ¿Serás capaz de ayudarlo?

SUPER NINTENDO

© 1994 Electronic Arts. Todos los derechos reservados. Michael Jordan: Chaos in Windy City es una marca registrada de Electronic Arts.

¿puedes controlar el futuro?



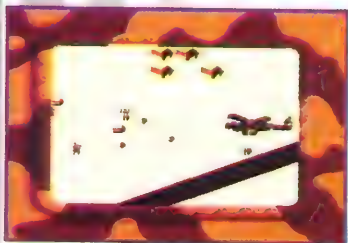
Prepárate a disfrutar de toda la emoción que hay en la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA, incluyendo a todos sus jugadores y equipos.

SUPER NINTENDO

Las insignias individuales de los equipos de la NBA son marcas registradas y propiedad exclusiva de sus respectivos equipos, no siendo posible su reproducción sin el consentimiento escrito de NBA Properties, Inc. El logo NBA es una marca registrada de NBA Properties, Inc. EA SPORTS, el logo EA SPORTS y el T-METER son marcas registradas de ELECTRONIC ARTS. A no ser que se indique lo contrario, todo el software y la documentación son © 1994 ELECTRONIC ARTS. Todos los derechos reservados.



¿puedes controlar el futuro?

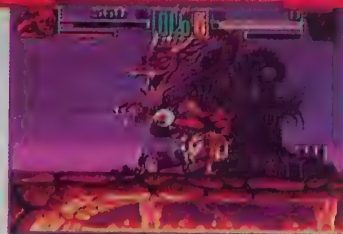


El clásico y legendario Desert Strike llega a la portatil de Nintendo con más fuerza que nunca.

GAME BOY

©1994 Ocean Europe Ltd.
Concepto ©1992 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.

¿puedes controlar el futuro?



Sólo alguien como Shaq podría enfrentarse a los maestros en artes marciales y, además, vencerles.

SUPER NINTENDO

©1994 Delphine Software International. Delphine Software International y su logo son marcas registradas de Delphine Software International. Shaq y el logo de Shaq son marcas registradas de Mine O'Mine Inc.



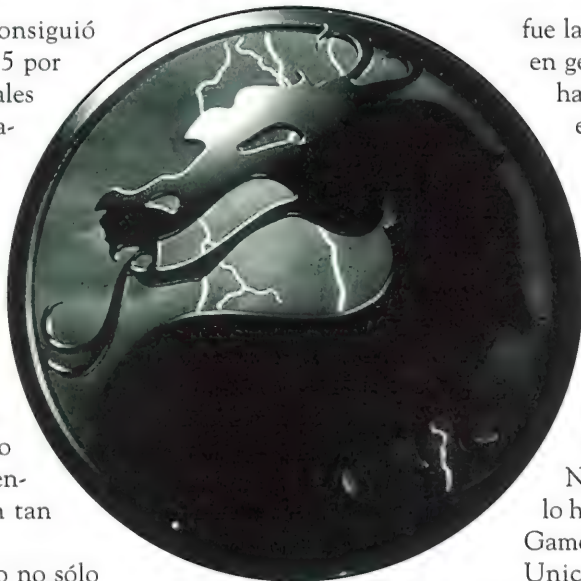
Distribuidos por:
Arcadia
software, s.a.

**EL JUEGOS DE ACCLAIM
HA CONSEGUIDO ESPECTACULARES CIFRAS DE VENTAS.**

«MORTAL KOMBAT II»: EL MÁS ESPERADO Y EL MÁS VENDIDO EN INGLATERRA

«Mortal Kombat II» consiguió en el Reino Unido el 25 por ciento de las ventas totales de cartuchos en la semana de su lanzamiento. Pero lo más alucinante del tema es que estos datos están referidos a la semana que iba del 4 al 10 de septiembre y el juego de Acclaim salió a la venta el día 9 de ese mes, -el famoso «Viernes Mortal»-, lo que significa que esta venta récord se produjo en tan solo 2 días..

Las ventas de este juego no sólo representaron la cuarta parte de todas las que se produjeron en Inglaterra durante la primera semana de septiembre, sino que además consiguió multiplicar por



siete las que consiguió su más directo rival multiformato: «El Libro de la Selva» de Virgin. La versión para Super Nintendo

fue la que más se vendió aunque, en general, «Mortal Kombat II» ha tenido una gran aceptación en el mercado en todas sus versiones, consiguiendo superar a sus más directos rivales y convirtiéndose en uno de los juegos con mayor demanda en los sistemas de 8 y 16 bits. Y es que «Mortal Kombat II» no sólo ha conseguido el primer puesto de la lista de ventas en Super Nintendo sino que también lo ha obtenido en Mega Drive y Game Gear.

Únicamente «Donkey Kong» y «Tetris 2» han ofrecido una mayor resistencia en lo referente a las ventas para la portátil de Nintendo, aunque las cifras pueden aumentar en los próximos meses.

MAIL SOFT ABRE UNA NUEVA TIENDA EN ARGENTINA



Mail Soft, una de las cadenas de tiendas de video juegos más importantes de España, acaba de ampliar su horizonte de ventas al abrir una nueva sucursal fuera de las fronteras de nuestro país, concretamente en Argentina. Mail Soft pretende así cubrir la demanda en este sector que existe actualmente en este país sudamericano. Una iniciativa atrevida y emprendedora por parte de una compañía que está demostrando la rentabilidad de este negocio.

GRAN ÉXITO EN INGLATERRA DEL «FIGHTER PACK» DE MEGA CD



Con el nombre de «Fighter Pack», Sega ha lanzado en Inglaterra una atractiva oferta que incluye el Mega Cd y los juegos «Tom Cat Alley», «Streets of Rage», «Golden Axe», «Revenge of Shinobi», «Columns», «Monaco GP», «Road Avenger» y «Cobra Command». Este «pack» ha conseguido que Sega cuadruple sus ventas de Mega CD en aquel país. En breve, Sega pretende lanzar otra oferta con «FIFA CD».

SEGA Y NINTENDO AFECTADAS POR LA CRISIS EUROPEA

Sega y Nintendo pueden sufrir reducciones de beneficios debido a la guerra de precios y a la fortaleza del yen. Ya durante el último año financiero ambas compañías notaron pérdidas significativas en el mercado europeo, aunque esperaban una mejora a medio pla-

zo. Sin embargo, parece ser que el primer semestre de 1994 ha resultado crítico para ambas compañías.

La fortaleza del yen ha afectado las importaciones, y ambas compañías se han visto forzadas a reducir sus presupuestos del 95.

NUEVO PRECIO EN JAPÓN PARA LA CONSOLA DE SONY

Según anunció un portavoz de Sony, el PlayStation se pondrá a la venta en Japón a un precio inferior al inicialmente establecido, que oscilaba en torno a los 50.000 yens, es decir, unos 500 dólares.

El 30 de noviembre es la fecha elegida para lanzar al mercado japonés el PlayStation.

AUMENTA EL PARQUE DE SUPER NINTENDO EN U.S.A.

Según un estudio realizado en aquel país, en 1993 un 9% de hogares norteamericanos tenían en propiedad una Super NES, mientras que en 1994 son un 18% de hogares los que disponen de esta consola. Esto demuestra que los usuarios norteamericanos siguen confiando plenamente en el futuro de los 16 bits de Nintendo.

¿PODRÍA REPETIR...

“Los 16 bits están muertos”.

Kinya Tago, Director de Marketing de Takara en declaraciones a HC

“Ultra 64 es una máquina superior a PlayStation, y ofrecerá una mejor experiencia lúdica”.

Peter Main, Vicepresidente de Nintendo of America, en una entrevista publicada en el Game Masters de este mes.

“Los grandes almacenes no tienen ni idea de vender video-juegos en España”.

Yukata Suzuki, distribuidor oficial de Konami en España, en referencia a los problemas de ventas en nuestro país.

Tener 32 Bits en casa, te costaría una fortuna.



A menos que tengas MEGA DRIVE.

Sólo un corazón tan potente como el de **Mega Drive** podría permitirle ceder parte de su poder a sistemas que, de otra forma, serían inaccesibles por su astronómico coste.

De ahí, que **Mega Drive** sea el motor de Mega CD, el único sistema capaz de generar juegos con imágenes reales y sonido en Compact Disc.

Ya era hora de convertir en realidad un ansiado sueño consolero, gracias a la máquina definitiva **MD32X**: llevar al salón de tu casa, hasta el último de los **32 Bits** de los juegos de Recreativa.

Y sin que tu bolsillo, entre en coma profundo. **Mega Drive** es mucha consola.

Además de los apoteósicos estrenos que te esperan en 16 Bits te coloca de lleno en la rampa de lanzamiento hacia el futuro. ¿Hay una razón más poderosa para tenerla?



SEGA

BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL

MD 32X: Tu máquina

Aléjate de los Salones Recreativos. ¿Quién los necesita ahora que tienes MD32X? En tu propia casa, podrás vivir las mismas sensaciones con toda su potencia de juego.

Un milagro tecnológico reservado a los que apostaron por Mega Drive. Como tributo a su fidelidad, SEGA ha preferido aprovechar parte de la potencia de Mega Drive para crear una máquina asequible y totalmente compatible, en contra de la tendencia del mercado hacia sistemas de 32 Bits independientes y prohibitivos.

El precio, es lo único que no se dispara en MD32X.
Y los títulos en 32 Bits comenzarán a multiplicarse muy pronto.
En cartuchos y en CD (para usuarios de Mega CD).

¿Estás listo para el próximo nivel?
Bienvenido. Acabas de entrar en la
3ª dimensión.

Con tu propia máquina.

FICHA TECNICA

- CPU:** 2 procesadores RISC de Hitachi de 32 bit. a una velocidad de 23 Mhz/40 MIPS (millones de instrucciones por segundo)
- Co-procesadores:** Chip VDP (Video Digital Processor) y el procesador Motorola 68.000 de Mega Drive
- Gráficos:** Los procesadores RISC de alta velocidad y su doble memoria de cuadro permiten la gestión de 50.000 polígonos por segundo; mapeado de texturas; escalado y rotaciones a través de hardware.
- Colores:** 32.768 colores simultáneos en pantalla
- Memoria:** 4 Mbits de RAM, además de los disponibles en Mega Drive y Mega CD.
- Video:** Puede superponer un plano de gráficos sobre imágenes generadas por Mega Drive.
- Audio:** Sonido Digital Estéreo; posibilidad para programar las frecuencias de muestreo; capacidad para mezclar sonidos procedentes de Mega Drive.

a recreativa en casa.



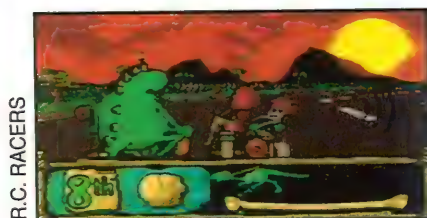
SEGA

**BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL**

EN PANTALLA EN PANTALLA EN PANTALLA

MD 32 X

UN PROYECTO QUE MARCHA VIENTO EN POPA



R.C. RACERS



R.C. RACERS



SOUL STAR



SOUL STAR

Core apuesta por MD 32X y Saturn. ASÍ SERÁN LOS PRIMEROS JUEGOS DE CORE PARA LAS NUEVAS "MÁQUINAS" DE SEGA

Ahora que estamos metidos en plena cuenta atrás para la salida al mercado del MD 32X, -lo que supondrá el salto de Sega de los 16 a los 32 bits-, Core está trabajando en lo que serán sus sorprendentes ofertas para este nuevo sistema.

Y seguro que los resultados superarán todas las expectativas. Basta con señalar que Core ha invertido la nada despreciable cantidad de un cuarto de millón de libras, destinada a equipamientos para la programación en las estaciones de trabajo de Silicon Graphics.

El hecho de ser el primer grupo de programación en Europa que cuenta con el kit de desarrollo de MD 32X, se verá plasmado en cuatro juegos que estarán disponibles a partir de marzo o abril del año que viene. Nos referimos a «Tee-Off», «Thunderhawk», «Soulstar» y «BC Racers». El primero consistirá en un emocionante arcade de golf, mientras que los otros tres títulos os sonarán gracias a su versión compacta para Mega CD.

En todo caso no os dejéis llevar por este precedente, porque los chicos de Core han querido dejar una cosa bien clara: aunque mantengan su origen, les darán un nuevo enfoque para evitar todo tipo de comparaciones y alusiones. Estos cuatro programas tendrán que competir con otros que verán la luz para esta maravilla de 32 bits tales son los casos de «Doom», «Star Wars», «Virtua Racing Deluxe», «Super Motocross» o «Super After Burner».

MEGA DRIVE 32X TENDRÁ CABLE DE ANTENA

El mes pasado os informábamos que Mega Drive 32X tendría una única y exclusiva salida de imagen a través de euroconector, información facilitada por el departamento de marketing de Sega. Posteriormente, Sega España se ha desdicho y nos ha remitido una comunicación en la cual se rectifica esta errónea información sobre dicho soporte. Así, hemos podido confirmar que las unidades de MD32X que aparezcan en nuestro país ofrecerán la posibilidad de salida de imagen mediante cable de antena, el mismo sistema que se utiliza en las consolas de ocho y dieciséis bit. Por suerte, se han dado cuenta de que la mayoría de los monitores españoles de televisión no disponen de euroconector. ¡Menos mal!



Paco Pastor
-Director General de
Sega-, pide
personalmente
disculpas por no
ofrecer este mes la
relación de ganadores
del concurso MD
32X.
El próximo número,
seguro que lo
haremos.



SONIC & KNUCKLES



¡¡Visto Sonic & Knuckles,
el resultado no podía ser más
alucinante, es como tener 3 cartuchos
en uno!!
(Superjuegos).

Los que hayan disfrutado de él,
descubrirán que sus viejos juegos,
pueden convertirse otra vez en nuevos.
(Hobby Consolas).



**MON
TAT
ELO
ALO
GRA
NDE**

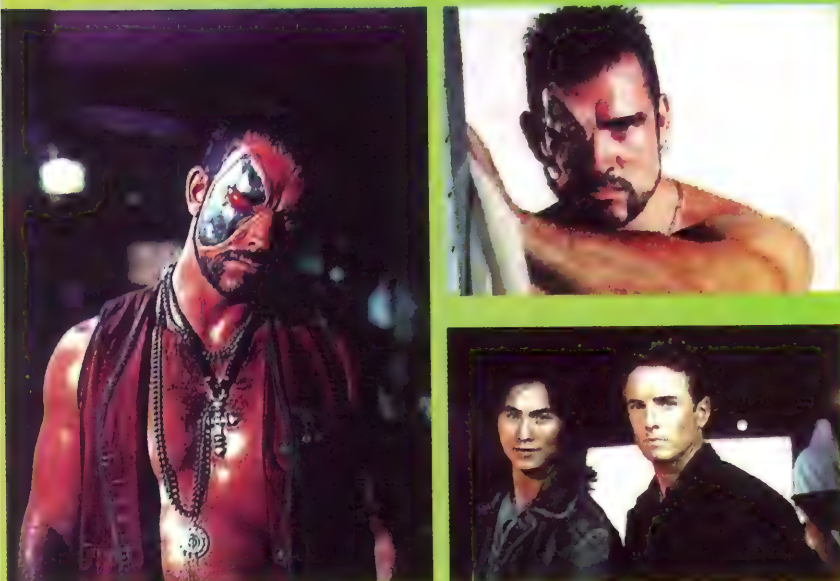


Lo nunca visto. La gran fusión de SEGA. Un videojuego que vale por tres. Las últimas tecnologías aplicadas a la aventura más excitante jamás contada. SONIC y KNUCKLES retan al tiempo. Sólo tienes que ensamblar los cartuchos de SONIC 2 o SONIC 3 a este espectacular videojuego y el milagro se habrá producido. KNUCKLES, el nuevo personaje de SEGA, y SONIC, te dejarán boquiabiertos paseando por las pantallas más sensacionales. Sorpresas y más sorpresas. ¡Tiembra ROBOTNIK! Seis niveles, una fase especial en 3D, increíbles fases de bonos... ¿Quieres más? Un mundo nuevo se abre ante ti. Un mundo donde vas a disfrutar el doble. ¡Pídelo ya! La tecnología de ensamblaje de cartuchos está a tu disposición... Tú tienes la última palabra, eres uno de los elegidos.

SEGA
BIENVE
NIDO AL
PROXIM
O NIVEL

Productor de la película de *Mortal Kombat*

LARRY KASANOFF: "HEMOS TRASLADADO LA LEYENDA DEL JUEGO AL CELULOIDE"



Va a ser uno de los fenómenos cinematográficos de la temporada para todo buen consolero que se precie. Hablamos, cómo no, de la película "*Mortal Kombat*", cuyo rodaje se inició el pasado mes de agosto en la exótica Tailandia. Para conocer un poco más a fondo los secretos de su versión cinematográfica, Acclaim U.S.A. ha tenido la gentileza de facilitarnos una entrevista con Larry Kasanoff, productor del film.

HOBBY CONSOLAS: ¿En qué parte de «*Mortal Kombat*» está basada la película?

LARRY KASANOFF: En toda la leyenda de «*Mortal Kombat*», integrada por mitos y hechos reales, de tal forma que el público se sienta inmerso en la atmósfera que rodea al juego.

H.C.: ¿Qué personajes del juego veremos en la película?

L.K.: Todos ellos, incluidos Goro, Rayden, Sub-Zero, Sonya y Shang Tsung.

H.C.: ¿Nos podrías decir algunos actores del reparto?

L.K.: Sí, tenemos a Christopher Lambert como Rayden, Linden Asby como Johnny Cage, Talisa Soto como Kitana, Robin Shou como Liu Kang, Cary Hiroyuki Tagawa como Shang Tsung, Kathleen McClellan como Sonya Blade y Goro como él mismo.

H.C.: ¿Ejecutarán los actores todos los movimientos especiales de los luchadores del juego?

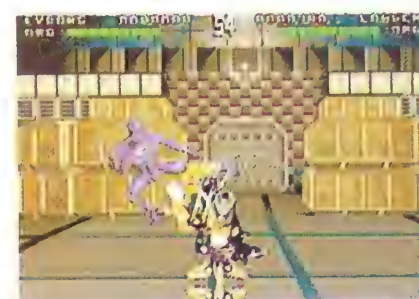
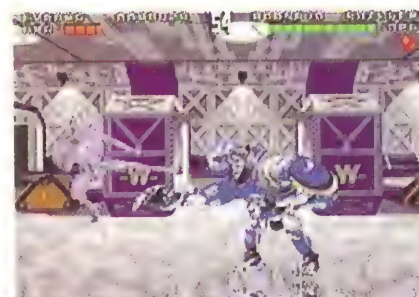
L.K.: Sí. Para nosotros era importante que el público viera a los actores ejecutar esos movimientos. De hecho, los que no tenían ningún conocimiento de artes marciales han sido sometidos a un entrenamiento intensivo durante varios meses, por lo que podemos decir que se va a reflejar toda la acción del juego.

H.C.: ¿Han participado de alguna forma los programadores de cualquier versión del videojuego en el rodaje del film?

L.K.: Sin duda. Hemos intentado reproducir la esencia de «*Mortal Kombat*» y trasladar todo el mito que representa al celuloide. Para conseguirlo, necesitábamos estrechar nuestra relación con los programadores, y así lo hemos hecho.

TIME WARNER RETRASA EL LANZAMIENTO DE «RISE OF THE ROBOTS»

No nos quedará más remedio que armarnos de paciencia y esperar hasta el próximo mes de marzo para disfrutar del esperado «*Rise of the Robots*». Aunque en principio Time Warner anunció que el juego estaría listo para octubre en formato Mega Drive y Mega CD, el proyecto se ha retrasado. El motivo no ha sido otro que la decisión del grupo de programación, Instinct Design, de mejorar el producto final. Y es que han decidido que es preferible hacernos esperar un poco más y presentar un juego que colme todas las expectativas levantadas. Sabia decisión.



«*Aero the Acrobat 2*», «*Hebereke's Popoon*»
y «*Zero the Kamikaze Squirrel*»

TRES NUEVOS TÍTULOS DE SPACO

Spaco sigue ocupando posiciones de privilegio en la distribución de programas para Super Nintendo. «*Aero the Acrobat 2*», «*Zero the Kamikaze Squirrel*» y «*Hebereke's Popoon*» son sus últimas adquisiciones. «*Hebereke's Popoon*» continuará la oferta de juegos de puzzle tipo Tetris. Su mecánica de juego será original y tan adictiva como acostumbra.

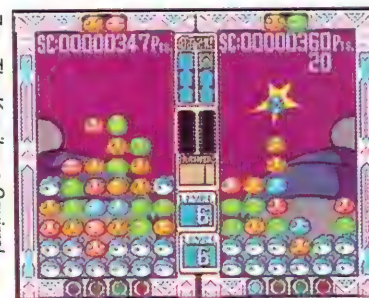
Por su parte, «*Aero the Acrobat 2*» y «*Zero the Kamikaze*» tendrán como protagonistas a dos viejos conocidos de los aficionados a los programas de Sunsoft. Estos tres interesantes títulos harán su aparición en el mercado español durante las próximas semanas.



Aero The Acrobat 2



Zero The Kamikaze Squirrel



Hebereke's Popoon

La curiosidad del mes

CSD GM 1 de Aiwa LA UNIÓN HACE LA DIVERSIÓN

Radio-zord, bomba de hidrógeno o cassette postnuclear. Echándole un poco de imaginación, puede ser cualquier cosa futurista que se nos ocurra, pero se trata de un equipo compacto compuesto por un **radiocasette con monoplejina, un lector para CD** y, aquí viene lo bueno, **la posibilidad de utilizarlo como Mega Drive y Mega CD.**

La compañía nipona **Aiwa** ya ha lanzado al mercado japonés las primeras unidades de este robot del ocio, que **no llegará a España hasta dentro de unos meses** si la aceptación por parte de los compradores del **CSD GM 1** es satisfactoria. Y ojalá así sea, porque la unión de la tecnología consolera con la musical aumentará vuestra diversión hasta elevadas cotas.



Acclaim pone su tecnología
al servicio del cine

"BATMAN FOREVER", PELÍCULA CON AIRES DE VIDEOJUEGO

Estamos acostumbrados a que el cine sirva de fuente a los videojuegos, pero las tornas están cambiando. La compañía **Acclaim** va a aportar su **tecnología de captura de imágenes en movimiento** para la creación de los **efectos especiales del film «Batman Forever»**, de la Warner Bros.

El **ATG (Advanced Technologies Group)** de Acclaim está desarrollando esta tecnología que utiliza procedimientos de escaneo y modelado tradicional, así como un proceso patentado de **captura óptica de imágenes en movimiento.**

Sin duda marcará un hito, pues será la primera vez que una compañía de videojuegos sirve como fuente de los efectos especiales de una película.



NO ES CD ROM

LOS RESPONSABLES DE «STREET RACER» RESPONDEN

HC: El parecido con «Mario Kart» es evidente ¿Lo han tomado como modelo para realizar «Street Racer»?

V.I.: «Mario Kart» es uno de los mejores juegos de todos los tiempos y, por supuesto, ha influido en nuestro programa. También nos hemos inspirado en otros grandes juegos, como «Street Fighter II», «Sensible Soccer», etc. Sin embargo, lo que hemos intentado es crear un juego de carreras mejor que todos los demás, dentro de un pequeño cartucho de 8 megas y sin la ayuda de ningún chip suplementario. Creo que técnica y gráficamente «Street Racer» es muy superior a «Mario Kart», y cualquiera que lo haya visto o jugado a él estará de acuerdo con lo que acabo de decir. Cualquier parecido con el cartucho de Nintendo favorece el éxito de nuestro juego.

HC: ¿Cuáles son las principales virtudes de este cartucho?

V.I.: Creo que este cartucho ofrece la mejor relación calidad-precio posible y demuestra, al mismo tiempo, que a la tecnología de 16 bits todavía le queda una larga vida por delante.

HC: ¿Crees que el Modo 7 es fundamental en los juegos de velocidad?

V.I.: No diría que es primordial, pero proporciona la mejor ambientación posible a los juegos de carreras de este tipo.

HC: En alguna publicidad Ubi Soft ha afirmado que en este juego se ha aprovechado el Modo 7 al máximo. ¿Es cierto?

V.I.: Creo que hemos aprovechado al máximo la tecnología del modo 7. El juego es rapidísimo, tiene unos preciosos gráficos, multitud de opciones, 3 juegos diferentes y un excelente modo de 4 jugadores (sin ninguna clase de ralentización). Todo esto indujo a pensar a la mayoría de la gente que «Street Racer» llevaba un chip DSP e iba contenido en un cartucho de 16 megas. Por supuesto, sólo utiliza el hardware convencional de Super Nintendo en un cartucho de 8 megas. Desde el punto de vista técnico, «Street Racer» tiene un aspecto mucho más impresionante y es mucho más rápido que, por ejemplo, «Stunt Race FX», ¡incluso en la opción de 4 jugadores!

HC: ¿Crees que las opciones «Soccer» y «Rumble» van a tener aceptación, o se han incluido como meras anécdotas?

V.I.: Las modalidades «Soccer» y «Rumble» no son ninguna fanfarronada. Mucha gente de Vivid Image se pasa todo el tiempo jugando a la primera. Los coches de la máquina tienen mucha inteligencia artificial y también juegan por parejas y marcan muy buenos goles. «Rumble» también es muy divertido, especialmente en el modo de 4 jugadores.



Distracción a las cuatro ruedas.

«POWERDRIVE»

Nuevos tiempos se avecinan para US Gold. Una vez finalizado el aluvión de licencias oficiales con que nos obsequiaron la temporada pasada, la firma británica intenta renovar un género como el de las carreras automovilísticas con un juego de la talla de «Powerdrive», que pronto obsequiará a vuestras Mega Drive, Super Nintendo y Mega CD's con una sobredosis de realismo y jugabilidad. Los modelos que presenta no son muy espectaculares, pero su scroll vertical resulta bastante poco habitual y sus diferentes superficies y condiciones meteorológicas añaden un toque de emoción al asunto.

Entre los elementos de conducción se encuentra la caja de cambios de 5 velocidades y un completo cuadro de mandos. Pero uno de los mayores alicientes del juego será la conducción nocturna, en la cual los faros funcionarán exactamente igual que en la vida real.



Se acerca la Navidad, vuelve la polémica

GUERRA A LOS VIDEOJUEGOS

Algunos medios de comunicación vuelven a hacerse eco de estudios pseudocientíficos en los que se pone de manifiesto la terrible amenaza que suponen los videojuegos para los jóvenes. Una de las últimas referencias corrió a cargo de un diario nacional, que mostró, con un inconfundible tono sensacionalista, algunas conclusiones de un estudio realizado por dos doctores en Psicología del Reino Unido. Siguiendo el juego a la doble moral imperante en la sociedad actual, en su titular equipara a los videojuegos con las drogas. Uno de los «argumentos» en los que se basan estos dos investigadores para efectuar esta comparación es el que afirma que los niños utilizan los videojuegos para estimularse y evadirse. Pero ¿cómo se puede ser tan hipócrita de considerar eso como negativo? ¿Cuál es, si no, el fin principal de cualquier juego sino estimularte y evadirte?

Sin duda, este tipo de afirmaciones y otras similares se multiplicarán en los próximos meses. Nosotros, desde aquí, lo único que podemos decir es que esperamos que cualquier manifestación que se realice, tanto a favor como en contra de los videojuegos, provenga de un estudio serio e imparcial. Porque mucho nos tememos que casi todo lo que se ha dicho hasta el momento en contra de los videojuegos no es más que puro sensacionalismo.

La peor noticia del mes

Konami anuncia su alineación «INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER»



Una vez atenuada la fiebre futbolera que nos asoló allá por los meses de junio y julio, Konami se ha desmarcado con un prometedor cartucho para Super Nintendo llamado «International Superstar Soccer» (o «Perfect Eleven», tal como lo conocen en Japón), que

saldrá a la venta a principios del 95.

Según anuncian los responsables de la multinacional japonesa, éste será el primer título de una nueva serie deportiva con la que quieren poner "nerviosos" a Electronic Arts y compañía.

Entre las características del cartucho de Konami, se incluye la opción de **cambiar de estrategia en cualquier momento del partido**, con la posibilidad de adoptar la táctica del fuera de juego. Además, se han incluido comentarios de fondo, **30 de los mejores equipos del mundo**, tres condiciones meteorológicas diferentes, **dos ligas a elegir** y un sinfín de opciones para proporcionar horas y horas de diversión.

Ice se saca un bombazo del manga.

«AKIRA»

Los privilegiados usuarios de Amiga CD32 van a poder disfrutar de su correspondiente **versión de «Akira»** que, al igual que las demás, ha sido programada por Ice. El juego presenta el mismo argumento que el film: el caos reina en una ciudad nacida tras el tercer holocausto mundial. Nada es como antes y por todas partes impera la violencia.

Como os podéis imaginar, los escenarios del juego son tan **sórdidos y siniestros** como la acción, y la intro ofrece unos **gráficos al más puro estilo manga**. Sin embargo, el juego tiene un **atractivo desarrollo de plataformas**, con un sinfín de movimientos, saltos y alguna que otra carrera a bordo de una pequeña aeronave.



NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS



GAME MASTERS

POR M.A.D.

ULTRA 64 TAN LEJOS, TAN CERCA

En una entrevista en exclusiva para Hobby Conolas, Peter Main, vicepresidente de Nintendo of America, nos ha contado las últimas novedades acerca del Ultra 64, palabras que ilustramos con las imágenes de los dos primeros juegos para este sistema. Por otro lado, Acclaim vuelve a adelantarse a su tiempo con la realización de un videojuego que romperá todos los moldes: «Alien Trilogy».

Legó la hora de la verdad. La **versión recreativa de Ultra 64** ya está en los salones yanquis con el juego «Cruis'n USA» y

muy pronto estará en nuestro país junto al fantástico «**Killer Instinct**». Mis contactos consiguieron entrevistar al mismísimo **Peter Main**, cabeza visible de **Nintendo of America**, quien nos habló largo y tendido acerca del producto que marcará el futuro de la compañía japonesa.

Según Mr. Main, todo parece indicar que **el proyecto de la consola Ultra 64 marcha viento en popa**, tras comprobar la enorme expectación que ha

despertado el lanzamiento de la recreativa en USA. Tanto es así, que está

previsto que **salgan algunos títulos más para la recreativa**-además de «Cruis'n USA» y «Killer Instinct»- antes de que la consola esté en el mercado (para lo cual, por cierto, aún falta bastante tiempo).

Pero lo más impactante es que el vicepresidente de NOA afirma no sólo que las

versiones de los juegos para recreativa y consola serán exactamente iguales, sino que en el caso de «Cruis'n USA» el **juego para consola será sensiblemente superior a la máquina recreativa**, debido a la precipitación con el que se produjo el lanzamiento de esta última. Sin duda, de esto ser así, sería la primera vez que se produciría este hecho en la historia de los videojuegos.

Por otro lado, Peter Main reveló que antes de las Navidades se dará a conocer el nombre de otras **dos compañías que se unirán a Williams, Rare, DMA y Acclaim como licenciatarias del Ultra 64**. Y es que la intención de Nintendo no es sacar un extenso número de juegos para esta nueva consola, sino un **catálogo corto pero impresionante de**



Gladius, uno de los protagonistas del fantástico «Killer Instinct», ha sido realizado con la misma técnica que el famoso T-1000 de «Terminator 2». Con este aspecto, combate en el juego de Rare.



«KILLER INSTINCT»

No sólo su espectacular realización técnica os dejará boquiabiertos (hasta 14 frames para un sólo movimiento con personajes perfectamente renderizados). La jugabilidad llega a tal punto que cada luchador cuenta hasta con 50 combos diferentes.



auténticos bombazos sin precedentes. De ahí que Nintendo esté siendo muy selectivo a la hora de conceder licencias (una estrategia que contrasta con Sony, la cual, para su PlayStation, ya tiene concedidas más de 400 licencias).

Según Main, sólo contarán con aquellas compañías que sean capaces de crear juegos muy superiores a la media. ¡A eso se le llama ser exigentes!

Tampoco parece preocupado Peter Main por sus dos directos rivales -Sega y Sony- y por el hecho de que estas compañías hayan optado, al contrario que Nintendo, por el formato CD-ROM. Main reconoce las ventajas en el precio y en la capacidad de memoria de un CD-ROM, pero recuerda que los expertos de Nintendo han dedicado y siguen dedicando una enorme cantidad de tiempo a estudiar esta posibilidad, y están absolutamente convencidos de

«CRUIS'N USA»

Bally Midway ha realizado un juego de coches menos espectacular visualmente que «Ridge Racer» o «Daytona», pero con unos altísimos índices de jugabilidad. Es el primer juego para Ultra 64.



que el público actual exige, además de buenos gráficos y excelentes bandas sonoras, **velocidad, jugabilidad al estilo moderno y una interacción real.**

Esto puede conseguirse con cartuchos de 24 a 32 megas, -que equivalen con las técnicas de compresión a más de 100 megas-, y que saldrían a un precio entre 6.000 y 9.000 pts.

Aun así, Nintendo no ha descartado la posibilidad del

Jago, otro de los personajes de «Killer Instinct». La renderización de los luchadores impresiona.



CD-ROM, y de hecho el Ultra 64 ha sido diseñado para admitir una unidad suplementaria de CD. Pero esto sólo se realizará cuando se considere que ese formato puede ofrecer juegos a una velocidad adecuada y a un precio razonable. Por eso, Nintendo cree que el mejor modo de abordar esa cuestión por parte del usuario es adquirir una unidad básica -que sería el Ultra 64- por unos 200 \$ (unas 25.000 pts), y más tarde comprar una unidad de CD por 150 \$ (unas 20.000 pts). Aunque estos precios son



TAMPOCO SON 64 BITS

GAME MASTERS

POR M.A.D.

totalmente provisionales, Main confirmó que la versión doméstica del Ultra 64 será lanzada a un precio inferior a los 200 \$.

Por último, os citó textualmente dos frases muy puntuales del señor Main, para que saquéis vuestras propias conclusiones: *"El éxito de los sistemas de la nueva generación estriba en dar saltos cualitativos en el terreno de la diversión, no sólo en ofrecer sorprendentes especificaciones técnicas".*

Y: *"Reconocemos la calidad de PlayStation y respetamos a Sony como competidor, pero confiamos en nuestros conocimientos de videojuegos, superiores a los de cualquier otra compañía, y estamos seguros de que en todos los aspectos técnicos, Ultra 64 es una máquina superior a PlayStation y ofrecerá una mejor experiencia lúdica".*

Como veis, estas declaraciones no tienen desperdicio alguno.

VR 32 ya es una realidad

Aparte del Ultra 64, Peter Main también tuvo tiempo para revelarnos las últimas noticias acerca del otro gran secreto de Nintendo. Como os adelanté hace unos meses, la compañía japonesa tiene en proyecto otro producto -denominado VR32- que saldrá al mercado en el primer semestre del 95. Aunque Main se mostró bastante remiso a hablar de este tema, sí confirmó que se trata de un **aparato de 32 bits de Realidad Virtual que tendrá cartuchos de juegos intercambiables** (¿?). Según sus propias palabras, *"será una unidad portátil totalmente independiente de Super Nintendo y Ultra 64, que*

tendrá un precio inferior a los 200 \$". Por último, Main aseguró que esta máquina se encuentra todavía *"entre algodones"* y no habrá una información más detallada hasta finales de año, y que además de la propia Nintendo se ha invitado a una minoría selecta a programar para el VR 32, siguiendo la misma estrategia que en Ultra 64. Veremos finalmente con qué nos sorprende Nintendo.

Alien Trilogy, lo último de Acclaim

Cambiamos de tema. Como sabéis, la compañía norteamericana **Acclaim** siempre se ha distinguido por su investigación tecnológica aplicada al entretenimiento. De hecho, en 1991 se creó un departamento llamado **Advanced Technologies Group (ATG)** con el fin de dedicar su potencial humano y tecnológico a la investigación y realización de técnicas que permitan mejorar la calidad de los videojuegos. Para ello

cuentan con una serie de especialistas en diversos campos, como la producción de vídeo, animación, artes gráficas, diseño por ordenador y hasta expertos en biomecánica.

El primer fruto de este departamento fue el video **"Duel"**, un espectacular corto realizado con los sistemas de animación de ATG, que nos dejó perplejos por su increíble realismo y su impecable realización técnica.

Pues bien, ahora ATG ha vuelto a sorprender con el sensacional **"Alien Trilogy"**, otro vídeo realizado con las **últimas técnicas de digitalización y animación de personajes**, basado en la famosa trilogía alienígena. Pero lo más importante es que Acclaim tiene previsto **convertir esta maravilla en videojuego, probablemente destinado a la Saturn.**

Si finalmente esto se lleva a cabo, está claro que entraremos en un futuro repleto de expectativas.

Un saludo de M.A.D.

"Alien Trilogy" - Acclaim



el BUZÓN de los GAME MASTERS

El innegable interés de el Game Masters de este mes me ha obligado a reducir drásticamente el espacio del buzón, así que tan solo responderé a un par de dudas. No os cabreéis, el mes que viene os resarciré.

Parece, amigo **José Manuel Fernández**, que te ha causado gran impresión la noticia referida a la probable **conversión del 3DO en una máquina de 64 bits**. Pues bien, ya te puedo confirmar que The 3DO Company ha confirmado la **creación del M2 Acelerator, un potenciador destinado al 3DO Interactive Multiplayer**, que dotará a esta máquina de unas características similares a cualquier sistema de 64 bits. Varias compañías están trabajando en este multiprocesador de 64 bits, que incluye un avanzado

microprocesador Power PC y varios procesadores gráficos y de sonido. Estará listo a finales del 95. De nada.

Siento decepcionarte, **Manuel V. Rodríguez de León**, pero Sega ha confirmado la **imposibilidad de realizar «Virtua Fighters» para MD 32X**, debido a las grandes exigencias técnicas de este juego. De momento **sólo es segura la versión para Saturn**, aunque yo no lo descartaría definitivamente. Hasta otra.

Por último, gracias por tus noticias **Daniel Oñate**, espero recibir más como éstas.

Se acabó el espacio, recordad que debéis escribir a:

Hobby Consolas. Game Masters. c/ de los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).

LOST MINES

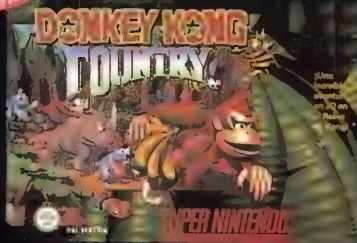
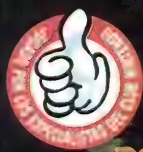


SON 16 BITS

DONKEY KONG COUNTRY

Sólo para tu

SUPER NINTENDO



Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

La leyenda de los supersaién continúa



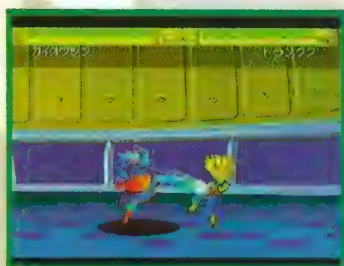
Las bolas de Dragón siguen dando vida a nuevos capítulos de manga, series de televisión y, por supuesto, videojuegos. Conscientes de

la imposibilidad de resumir la complicada trama de «Dragon Ball Z» en juegos de rol, los programadores nipones han apostado por

lanzar al mercado **cartuchos de lucha uno contra uno** donde se incluyen algunos de los nuevos personajes que van apareciendo en la

historia. A «Dragon Ball Z» y «Dragon Ball Z, la leyenda de Saién» para Super Nintendo acaba de unírseles este mes, en el País del Sol Naciente, «Dragon Ball Z 3», con nuevos protagonistas que acompañarán a los supersaién Goku, Gohan, Vegeta y Trunks.

Este tercer cartucho ha recogido de la trama original del manga, tanto los personajes como los escenarios donde se ▶



Uno de los aspectos que ha sido mejorado en comparación con anteriores versiones es el tiempo que tardan los personajes en cargarse de energía, necesaria para realizar los variados golpes especiales de que disponen.

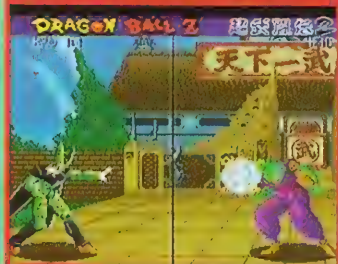
El sentido del humor de que hace gala Akira Toriyama en todos los capítulos del manga Dragon Ball Z también está presente en este nuevo programa. Así, tras vencer al contendiente de turno, nuestro personaje realizará una graciosa pirueta.

Consola: Super Nintendo

Compañía: BANDAI

Megas: 16

Antecedentes: En España han aparecido dos juegos de «Dragon Ball Z» para Super Nintendo, sus títulos son «Dragon Ball Z» y «Dragon Ball Z, la Leyenda de Saien». Ambos son de lucha uno contra uno, y tanto debido a los personajes que aparecen como por el momento y el orden en que fueron comercializados en España, al cartucho «Dragon Ball Z» se le conoce especialmente como el 1 y a «Dragon Ball Z, la Leyenda de Saien» como el 2. De hecho, en la caja japonesa de este segundo cartucho aparece un dos junto a el subtítulo «La Leyenda de Saien». Por lo tanto, el juego protagonista de esta edición de «Big in Japan» se conocerá en toda España como «Dragon Ball Z 3». La confusión la provoca la presencia de otro cartucho en el mercado japonés, llamado también «Dragon Ball Z», que a diferencia de los tres anteriores se trata de un juego de rol. Este cartucho no ha sido, y nunca lo será, comercializado en nuestro país.



KICK FF3 EUROPEAN *Challenge*

NO BUSQUES PARECIDOS... ¡ES ÚNICO!



Disponible en:

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

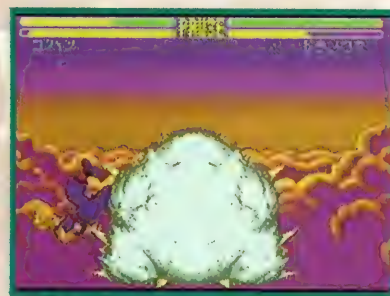
MEGA DRIVE



ANCO
© 1994 ANCO GAMES


VIC TOKAI

Distribuido por
Arcadia
software s.a.

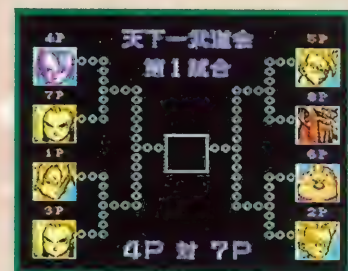
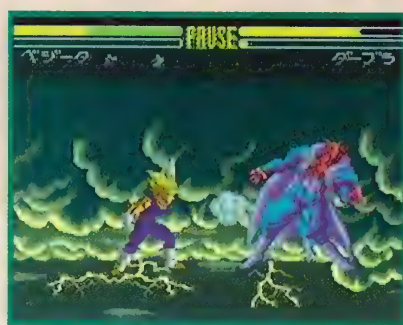


La espectacularidad continúa formando parte de la saga «Dragon Ball Z», tanto en los golpes especiales, más potentes si cabe, como en las atronadoras explosiones.

► desarrollan los combates, por lo que son totalmente diferentes a los que ya conocéis. El número de éstos **sigue siendo de nueve**, manteniéndose los de las dos anteriores versiones. Por su parte, la **pantalla dual** tan característica de este arcade de lucha se ha

mantenido igual que en la segunda parte.

Naturalmente, con el paso de los años y gracias a sus continuos viajes a través del espacio y el tiempo, los supersaién han adquirido experiencia y **nuevas artes de lucha**



Los modos de juego se han simplificado en favor de una mayor jugabilidad en las nuevas aventuras de los supersaién.

NUEVOS PERSONAJES:

«Dragon Ball Z 3» incluye, **junto a personajes ya conocidos** en nuestro país, otros que aún no han aparecido en las series de manga traducidas al castellano. Ése es el caso de **Goten, Kaioh Shim, Bu y Tabra**. También estarán viejos conocidos, como la androide C-18, que ya aparecía en la primera parte.

GOTEN

El árbol del primer súper guerrero que conoció el



planeta Tierra vuelve a dar fruto. El pequeño **Goten (Son Goten)** es el **segundo hijo de Goku**. Una nueva **garantía de paz y seguridad para las Bolas de Dragón**. Conocedor de todas las técnicas de entrenamiento de sus mayores y gracias a la sangre que corre por su venas, es un supersaién prácticamente desde su nacimiento.

KAIOH SHIM

Esta menuda fémina esconde tras su frágil apariencia uno de los mayores peligros que amenazan el planeta, y no me refiero a la degradación de la naturaleza. **Sus golpes son tan poderosos como los de los supersaién**. Es una de los jefes o diablos.



BU

Este orondo personaje es el **jefe de todos los diablos**, y es tan poderoso como

Kaioh Shim. **Babidi, su benefactor**, es el que le da la energía de vida a través de un conducto que comunica su cápsula con el mundo

exterior. Por ello, **este duende maligno** aparece poco antes de cada combate de Bu.



TABRA

Este gigante guarda gran similitud física con Lucifer. Su poder es menor que el de Bu o Kaioh Shim,

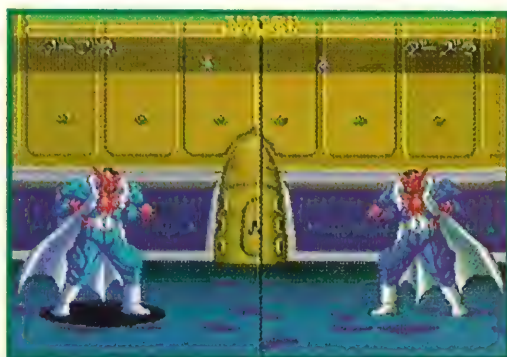
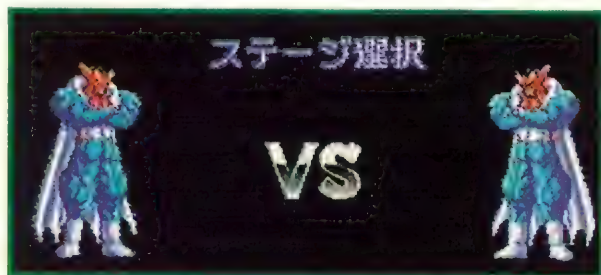


El pequeño personaje que aparece en esta imagen responde al nombre de Babidi. Aparecerá antes de cada combate de Bu para dar su energía al Jefe de todos los Diablos.

como podréis comprobar en un futuro que cada vez esta más cercano. Además, los modos de juego de esta versión también ofrecen interesantísimas sorpresas, **simplificándose para una mayor jugabilidad.**

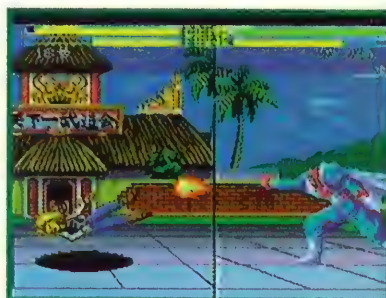
Los responsables de Bandai, conocedores de la

enorme demanda de los productos Dragon Ball Z, **no tardarán mucho en lanzar «Dragon Ball Z 3» para SN en España.** Así que no desesperéis, ya que muy pronto podréis disfrutar de este genial cartucho en su versión española. Os mantendremos informados.



Akira Toriyama ha utilizado para diseñar el personaje de Tabra un modelo muy occidental. Sólo le falta el tridente.

En todo caso su inferior poder no es sinónimo de menor peligrosidad, y junto a los otros dos demonios se dedicará a **poner en grandes aprietos a todos los supersaiens.**



EL ÚLTIMO RETO



SAMURAI SHODOWN

TAKARA®

DISPONIBLE EN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Distribuido por:
Arcadia
SOCIETÀ ITALIANA

SAMURAI SHODOWN™ © SNK 1993 Reprogramado © TAKARA Co., Ltd. 1994

DEMASIADO PARA SER SOLO UN JUEGO



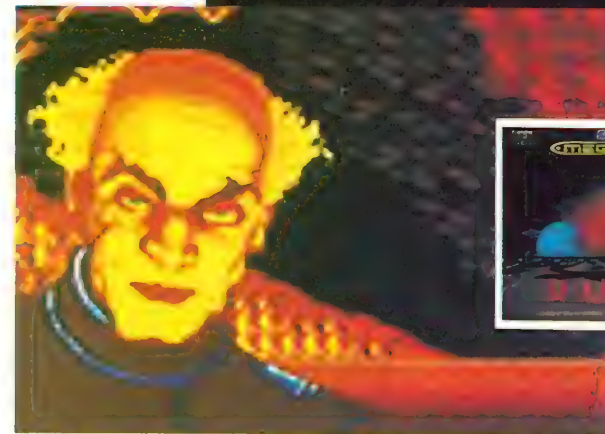
DRACULA UNLEASHED

El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afla tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS

Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE

Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.



GO

MEGA-CD

¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!.

¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360° que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.



FORMULA 1 RACING

¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!



JURASSIC PARK

La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!



TOM CAT ALLEY

Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!



SEGA

BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL

SEGA
Mega Drive



De las consolas al celuloide. A partir del mes de **noviembre**, los espectadores y entusiastas norteamericanos de la serie «**Street Fighter II**» podrán disfrutar con la **versión cinematográfica del videojuego** más aclamado de la historia. Con un argumento estremecedor, que tiene como punto de partida **una guerra civil en el pequeño país de Shadowloo**, y un reparto de lujo, la película promete ser un éxito de taquilla.

Para que os hagáis una idea de la cantidad de dinero que han invertido los promotores del filme (entre los que se incluye **Capcom**), digamos que el reparto está encabezado por **Jean Claude Van Damme (Guile)**, **Raúl Julia (Bison)** y **Kylie Minogue (Cammy)**. Con ellos, el éxito está garantizado.



Ten críos para esto. Ya podéis ir fumigando vuestra **Game Gear**, que pronto van a volver a esa consola los bichitos menudos y algo tontorrones que tantas horas de adicción nos han proporcionado en todos los formatos. El objetivo del juego es el mismo de siempre: **llevar el mayor número posible de lemmings desde el punto de partida hasta la salida de cada nivel**, esquivando los obstáculos de la forma más inteligente posible.

Como indica el subtítulo del cartucho, estas criaturitas están **divididas en 12 tribus**. Cada una de ellas tiene su propio territorio, al cual corresponde una serie de acciones diferentes... ¡que no siempre dan el resultado apetecido!

Megaman V



No hay quinto malo. O al menos eso es lo que pretende demostrar **Capcom** a los usuarios yanquis de **Game Boy** con «**Megaman V**», una nueva entrega de las interminables aventuras del héroe de metal.

Esta vez los androides estelares han invadido la Tierra, con la seguridad de que las viejas armas de Mega Man no podrán causarles ni un rasguño. Pero ¡qué equivocados están! El todopoderoso brazo de Mega Man **se ha**

reforzado con nuevos atributos que le permiten agarrar a sus enemigos y hacerlos picadillo. Además, se ha echado un nuevo amigo, **Tango el Robo Gato**, que le ayudará a mandar a todos esos engendros alienígenas a pasar unas vacaciones en Marte.

Ultra 64

Nintendo pisa el acelerador.

Una nueva y excelente noticia acaba de producirse en torno al ansiado **Ultra 64**. Nintendo ha firmado un acuerdo respecto a la utilización de la tecnología patentada por **Rambus Inc.** para la lectura y transferencia de datos a la pantalla de una consola. La tecnología Rambus ofrece una **velocidad de 500 MHz**, algo completamente inédito en el mundo de las consolas.

Según **Howard Lincoln, directivo de Nintendo**, "la incorporación de esa tecnología es un significativo paso adelante, puesto que no sólo **nos proporciona la velocidad de procesamiento necesaria** para ofrecer a los usuarios de Ultra 64 una experiencia nueva, sino que además lo hace **a un precio muy asequible**".



Lemmings 2



Arde la galaxia SNES.

Accolade está a punto de lanzar al mercado norteamericano «**Fireteam Rogue**» para los **16 bits de Nintendo**, con horas y horas de juego, enormes escenarios, combates aéreos, situaciones basadas en la inteligencia y muchas sorpresas.

Bajo vuestro control tendréis a **cinco mercenarios** que pondrán a vuestro servicio todas sus habilidades, con el fin de que protejáis un cargamento de la amenaza que supone el **despiadado guerrero Dimas**. Como garantía de diversión, os diremos que detrás de este programa se encuentra **el equipo que dio vida a Bubsy**.



¡HA VUELTO! EL CLÁSICO DE LAS RECREATIVAS SE CUELA EN TU HABITACIÓN

Primero se lleva a la chica, después se enfrenta a Mario... y ahora, para colmo, se mete en tu Gameboy.

DONKEY KONG vuelve pegando fuerte. Con 100 fases para vivir la máxima diversión en tu portátil y, si tienes el accesorio Super Gameboy, también a todo color en tu Super Nintendo.

Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.



Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo

Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



¡Comienza el espectáculo!

Los salones recreativos en España comienzan a convertirse en auténticos centros de entretenimiento interactivo. De un tiempo a esta parte, podemos encontrar en las salas más importantes del país máquinas realizadas con la tecnología más avanzada del sector. Aquí os mostramos las novedades más impactantes del momento, ya instaladas en Madrid y Barcelona.

R-360

- Tipo: Simulación aérea
- Compañía: Sega
- Precio por partida: 300 ptas.

Desde luego, esta máquina lleva el género de la simulación

aérea a su máxima expresión, y os aseguramos que os hará sentir la auténtica sensación de ser un piloto volando con su caza. Dentro del aparato os encontraréis con una pantalla que muestra el escenario de la batalla, al igual que en los mejores simuladores aéreos. La diferencia es que gracias a esta esfera que veis en las fotografías, podéis realizar giros, rizos y maniobras de todo tipo como si estuvierais en la mismísima cabina del avión.

La esfera está preparada para colocarse en cualquier posición de los 360 grados. Todo depende de vuestra habilidad para pilotar el avión, pues el mando de control está dotado de una sensibilidad increíble. Así, cada partida es una auténtica experiencia, lo que hará que repitéis más de una vez.



Además de la esfera, la máquina cuenta con un soporte adicional que mediante una pantalla muestra el campo de visión del jugador. Esta máquina se encuentra en los salones New Park de la Vaguada en Madrid y en el edificio inteligente de Barcelona



DYNAMITE HEADDY

¿Cuándo vas a sentar la cabeza?

Nunca.

Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposible lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no?.

Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡Es el no va más!. Con este juego vas a perder la cabeza.

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

ARCADE Show

Virtua Formula

- Tipo: Racing Game
- Compañía: Sega
- Precio por partida: 300 ptas.

Parecía imposible mejorar la diversión en la versión recreativa de «Virtua Racing», y sin embargo Sega lo ha conseguido. «Virtua Formula» es el juego que todos conocéis, pero al que se le ha dotado de enormes pantallas, cuatro modelos a tamaño real de los coches y una interactividad asombrosa. Los vehículos realizan los movimientos producidos por los virajes, y junto a ellos disponen de una cámara de vídeo que muestra la imagen del jugador en una pantalla superior.

El espectáculo de ver competir a cuatro jugadores a la vez es incomparable,



máxime cuando el animador narra el transcurso de la carrera mediante un micrófono instalado en el complejo. En los salones New Park de Madrid se realizan competiciones todos los sábados, al más puro estilo de la Fórmula 1. Si os consideráis pilotos de primera, no os lo podéis perder.



Sone Hunter



- Tipo: Realidad Virtual
- Compañía: Virtuality
- Precio por partida: 300 ptas.

La Realidad Virtual parece cada vez más cerca. Tanto, que ahora está al alcance de vuestra mano gracias a la compañía inglesa Virtuality, que ha traído a nuestro país estos prototipos de Realidad Virtual formados por una plataforma, un casco interactivo y el mando de control. Gracias al casco podéis "introduciros" plenamente dentro del juego y experimentar una verdadera sensación de interactividad. Además, el modelo que podéis disfrutar en España -Leganés y La Vaguada en Madrid y el edificio inteligente de las Ramblas en Barcelona- cuenta con dos plataformas conectadas, de forma que

dos jugadores pueden disfrutar a la vez de esta curiosa experiencia. El complejo cuenta también con dos pantallas situadas encima de los jugadores, de modo que el público pueda comprobar qué es lo que están viendo los jugadores en cada momento.

El juego en cuestión es una especie de beat 'em up en el que debéis ir avanzando por un escenario futurista, eliminando a una serie de enemigos que aparecen durante el recorrido. El mando de control que se maneja con una mano sirve para avanzar y disparar, mientras que el casco permite "dirigir" la mirada hacia cualquier parte del escenario. Sin lugar a dudas, es una interesante manera de comenzar la inevitable andadura en la inquietante Realidad Virtual. Merece la pena probarlo.

Las 10 más jugadas

- 01.- «Virtua Formula» - SEGA
- 02.- «Daytona USA» -SEGA
- 03.- «R -360» - SEGA
- 04.- «Ridge Racer» -NAMCO
- 05.- «Mortal Kombat II» - Midway

- 06.- «Star Wars» - SEGA
- 07.- «Virtua Racing» - SEGA
- 08.- «Primal Rage» - ATARI
- 09.- «Dark Stalkers» -CAPCOM
- 10.- «S.S.Fighter II Turbo» CAPCOM

¿NECESITAS MAS PISTAS?

Si las pitufoquieres, te las damos.
Pero con echar un pitufovistazo alrededor,
tendrás muy claro quiénes son los protagonistas
de los próximos juegos que ha lanzado Nintendo
España para Gameboy y Super Nintendo.

Si te gustan los famosos pitufoanimados de la
tele, aquí tienes la versión pitufoconsolera.

Para que vivas las más divertidas
pitufoaventuras, con el malvado Gárgamel,
su siniestro gato Azrael y todo los simpáticos
pitufoamigos.

Verás las cosas de un solo color: azul pitufo.

¿Te has pitufoenterado o te lo pituforrepito?



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información
que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

NEO GEO CD Una nueva joya

La compañía japonesa SNK está dispuesta a

no perder comba en

esta

apasionante

carrera

tecnológica,

por lo que

está a punto

de lanzar en

nuestro país

un nuevo

soporte para

sus videojuegos:

Neo-Geo CD.

En nuestra redacción

hemos tenido ya el

privilegio de poder

jugar con esta increíble

máquina, y no hemos

podido resistir la

tentación de contaros

todo lo que sabemos

acerca de este nuevo

sistema compacto.



El lanzamiento de una nueva máquina siempre crea cierta expectación. Pero si el nombre de la compañía responsable es SNK, esta circunstancia se convierte en todo un acontecimiento. Sólo hay que recordar la revolución que supuso hace dos años la salida al mercado de la **Neo-Geo**, una súper-consola que aventajaba considerablemente a las, por entonces, recién estrenadas Mega Drive y Super Nintendo.

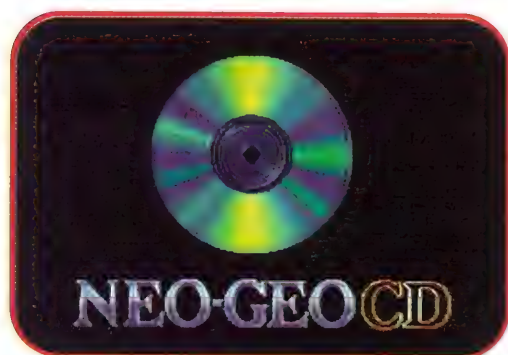
Ahora, y siguiendo la línea de otras

firmas, SNK apuesta decididamente por el formato **CD-ROM** para presentar su nueva consola: **Neo-Geo CD**.

Básicamente nos encontramos ante la Neo-Geo de siempre, aunque **potenciada en algunos aspectos técnicos**. En primer lugar, **se ha aumentado de forma considerable la memoria D-RAM** para incluir 7 Megabytes -un PC de tipo medio utiliza 4 Megabytes-, que permiten **grabar partidas sin necesidad de utilizar ningún tipo de tarjeta** -como la famosa Memory Card-, al tiempo que se ha

«Art of Fighting 2», una apuesta segura para la salida al mercado de Neo Geo CD. Todo un lujo en compacto.





conseguido **reducir considerablemente el tiempo de lectura del CD**. De este modo en la mayoría de los juegos sólo se "carga" al principio de la partida, y en algunos otros -por ejemplo los de lucha-, el lector trabaja únicamente a la hora de elegir un nuevo luchador y siempre cuando la acción esté detenida. En resumen, un juego puede tardar **unos 30 segundos en estar listo**, y a partir de ahí la acción se desarrolla a la misma velocidad que en los cartuchos.

Por otro lado, también **se ha mejorado la Video-RAM** para pasar de los 84 Kb con que contaba la unidad de cartuchos a los **512 Kb del sistema CD**. Este aumento en la V-RAM fue la excusa que utilizaron los altos cargos de SNK para argumentar el hecho de que finalmente este soporte CD fuera independiente de la consola Neo-Geo, y no un soporte añadido como en principio se había anunciado.

Obviamente, otro de los

Un gran panel de control para tu CD



Este es el extraordinario panel de control que aparece nada más encender la consola. Desde aquí se podrán realizar todas las funciones de la máquina, desde ordenar el comienzo del juego hasta manipular el sistema de audio, como en cualquier Compact Disc musical. Son las ventajas de un sistema CD-ROM.

El espectáculo del gol vuelve ahora en sistema compacto. «Super Side Kicks 2» no tiene rival en cuanto a juegos de fútbol se refiere.



La compañía de Osaka -SNK- presenta un nuevo soporte que permitirá jugar a la velocidad de una recreativa, pero además disfrutando de la calidad del sonido digital.

En «Samurai Shodown» el sonido de las espadas cobra una nueva dimensión, gracias a la calidad CD.



«Fatal Fury Special» es uno de los juegos donde más se nota la composición de nuevas melodías para la banda sonora. Sonido digital de muchos kilates.



HI-TECH



Además del conocido "joystick" (en un modelo rediseñado), SNK ha creado un nuevo mando de control, el "joypad". Es similar a los de SN y MD en cuanto a formato y tamaño, pero el botón direccional se acciona por microinterruptores.

aspectos más importantes de Neo-Geo CD es el **sonido**. La capacidad de memoria de un disco compacto (unos 650 megas) y la calidad digital que ofrece este sistema permiten incluir en los juegos **un extenso repertorio de efectos de sonido**, así como **todo un conjunto de melodías dignas de cualquier CD audio**. Y es que este nuevo sistema de SNK está preparado para soportar cualquier CD musical, de 8 y 12 mm, y por tanto **hacer las veces de un equipo de música de Alta Fidelidad**.

Para ello, al encender la consola aparece una pantalla similar a un panel de control con todas las funciones propias de un reproductor de Hi-Fi. Esta capacidad ha hecho que en la reprogramación de los juegos más famosos de SNK para el soporte CD se hayan **remezclado las melodías**, aprovechando la capacidad de audio de este sistema. En el pack de venta también se incluirá un cable AV estéreo, que permitirá acoplar el sonido a cualquier amplificador de Alta Fidelidad.

Para finalizar, diremos que el

aparato que os hemos presentado en este artículo, pese a ser el modelo original y el que nos ha llegado a nosotros, **no será el que se comercialice finalmente en todo el mundo**. Como sucedió con el Mega CD, parece que el sistema de carga frontal automático encarece demasiado el producto, por lo que SNK distribuirá un aparato muy similar, pero **con el lector de CD en la parte superior** y cuya apertura se realizará de forma manual.

Y esto es todo lo que, por el momento, os podemos contar sobre esta nueva máquina de SNK. Una máquina que, a pesar de su enorme calidad e increíbles prestaciones, lo elevado de su precio hará que siga siendo un producto reservado para unos cuantos privilegiados.

CARACTERÍSTICAS

- **CPU:** Z80A - 68000.
- **MEMORIA:** D-RAM: 56 MB.
- **V-RAM:** 512 Kb.
- **S-RAM:** 64 Kb.
- **Número de Colores Generados:** 65.536.
- **Soporte CD ROM:** Compatible con discos de 12 y 8 mm.
- **Accesorios:**
 - Cable RF para conectar al televisor a través de antena.
 - Cable RGB, con euroconector de 21 pins.
 - Cable AV estéreo para monitores con entradas de vídeo y audio estéreo.
 - Cable AV mono, similar al anterior pero con una sola salida de audio.
- **Precio:** 89.900 pts. (incluidos 2 pads y los accesorios básicos).



Esta es la pantalla que aparece siempre que el juego se está cargando. Esta situación se produce al comenzar una partida, y en algunos casos, como en los juegos de lucha, al cambiar de personaje. Dura unos 30 seg.

JUEGOS PARA NEO GEO CD DISPONIBLES EN ESPAÑA (DISTRIBUIDOS POR SISCOMP)

PRECIO 9.400- 9.700 pts.

- «Alpha Mission II».
- «Baseball Stars 2» (#)
- «Burning Fight».
- «Fatal Fury».
- «Football Frenzy».
- «King of the Monsters 2».
- «Last Resort».
- «Nam 1975».
- «Puzzled».
- «League Bowling».
- «Majhong».

• «The Super Spy».

- «Top Players Golf» (#)

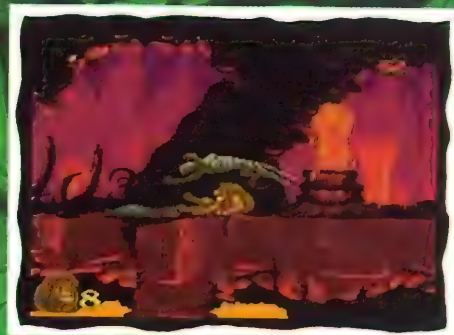
PRECIO 10.400-10.900 pts.

- «Art of Fighting».
- «Art of Fighting 2» (#)
- «Fatal Fury 2».
- «Fatal Fury Special» (#)
- «Samurai Shodown» (#)
- «Super Side Kicks 2».

(#) Bandas Sonoras grabadas.

Disney's EL REY LEON

El rey león de Disney revive la magia y el misterio de Africa a través de la historia de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición hacia la madurez. Forzado por su tío Skar, Simba entra en el desierto... en donde encuentra su salvación con Pumba el jabalí y Timón el suricato y en donde empieza su educación.



Disney
SOFTWARE

Arcadia
software, s.a.

MEGA DRIVE

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

Virgin

Disney's EL REY LEÓN

Ataca a las nefastas hienas en el cementerio de elefantes, evita las aplastadoras
pezuñas de bestias salvajes en estampida, y ábrete
camino a través de los 10 niveles para asegurarte de
que Simba reclama su derecho a ser el Rey León.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive
Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Arcadia Software S.A.
Pº Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.

Disney
SOFTWARE

PC

AMIGA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

Virgin

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Diciembre

DONKEY KONG COUNTRY



Hasta ahora prácticamente ninguna revista en el mundo había mostrado imágenes de «Donkey Kong Country», al menos no imágenes sacadas directamente del propio juego. Hobby Consolas, una vez más, se ha llevado "el gorila" al agua y ha conseguido en rigurosa exclusiva el primer cartucho que acaba de aterrizar en España procedente de Estados Unidos. Y hemos jugado con él. Y nos hemos quedado alucinados. Por eso os presentamos este amplio reportaje en el que os adelantamos algunos detalles del que posiblemente es el mejor juego para una 16 bits realizado hasta el momento.

Y NACIÓ KONG

Shigeru Miyamoto quería competir con «Pac Man», con «Asteroids» y con todos esos arcades que allá por el 81 empezaban a atraer gente a los salones recreativos. Para conseguir superar a las maravillas de aquel entonces, ideó una trama nueva con unos personajes que, a la larga, darían mucho que

juegos. Una serie de dibujos animados se mantuvo en la televisión americana durante dos años y la aparición de la NES le convirtió en el gorila doméstico de gran parte de los hogares yanquis. Después, Mario ganó protagonismo pasando a ser la mascota de Nintendo, y dejando a Donkey Kong para los

innovó con los 256 colores de Super Game Boy, en un cartucho a caballo entre sus antiguas aventuras y las nuevas ocurrencias de sus creadores. Y después... aquí tenéis este «Donkey Kong Country».

Trece años después, el gorila más famoso de los videojuegos va a volver con una aventura cargada de sorpresas, tecnología punta y acción explosiva. Sólo tendréis que esperar hasta el mes que viene para disfrutar de todos sus atractivos.

hablar. Donkey Kong, un feo y torpe gorila, hacía las veces de villano; Mario, un rechoncho obrero, era el bueno, y la princesa atrapada por el gorila era la víctima a rescatar.

El caso es que con el paso de los años «Donkey Kong» ganó en fama, habilidades y

melancólicos. La rapidez con que evolucionaba la tecnología no dejaba lugar para un juego basado en el simplismo gráfico, por muy divertido que fuera.

Y, lo que son las cosas, DK vuelve años después a la acción, precisamente gracias a la tecnología. Primero

La fábula del plátano y el mono

No lo hagais nunca. Nunca le robes sus plátanos a un mono y menos aún a un gorila. No lo

hagais ni aunque seas un poderoso Kremling. Te arriesgas a que el mono sea Donkey Kong y a que se enfurezca tanto que sea capaz de poner patas abajo la Isla Kong para encontrar a todos los Kremlings. Eso aunque la isla tenga más de cien niveles. Todavía no habéis visto la furia de DK, su fuerza y lo



Kong y Diddy contarán con la ayuda de varios animales como la rana Winky. Gracias a este anfibio tan majo nuestros amigos gorilas saltarán mucho más alto y podrán pisar a enemigos de otro modo invencibles.



Encontraréis muchos caminos ocultos a lo largo del juego. Algunos os llevarán a fases de bonus, otros a trampas llenas de enemigos y algunas veces, como en este caso, os recordarán que perdisteis los plátanos.



Para viajar de fase en fase dispondréis de un mapa de cada mundo que además os permitirá volver atrás cuando lo deseéis. Como podéis apreciar, los fondos están muy cuidados y ofrecen preciosas texturas.





Recogiendo cien plátanos conseguiréis una vida extra; reuniendo las letras de la palabra "Kong" sumaráis otra. Si se os ocurre saltar sobre la avispa Zinger, acercaros a su aguijón o rozar sus pechillos irritantes perderéis una de vuestras vidas. Así es el juego, una veces se gana y otras veces os roban las bananas...

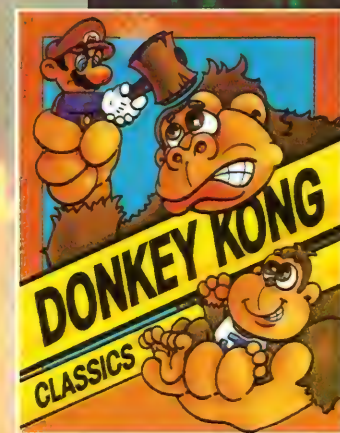
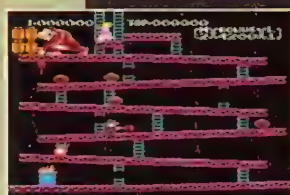
habilitoso que puede llegar a ser. Aquí sí lo hemos visto, porque, esta vez en serio, **los Kremlings le han robado toda su reserva de plátanos:** la más grande del mundo. Su abuelo **Cranky (anterior DK en sus años mozos)** no ha dejado de recriminarle su falta de cabeza. Cranky es un viejo muy divertido, siempre está pinchando a Kong, pero su chistosa sabiduría de abuelo cascarrabias os hará reír hasta desternillarlos. La verdad es que en esta isla, y sin que nos oiga DK, las cosas están moldeadas a partes iguales por acción y humor.

Al rescate de los plátanos (no de una princesa como reclamaba el abuelo) van a embarcarse el **grandullón DK y el pequeño Diddy Kong**. Forman un equipo muy compenetrado. Y a ayudarles acudirán cuatro animalitos que

prestarán sus respectivas habilidades en cuanto los liberen de su encierro.

¿Habíamos dichos que los Kremlings tienen la manía de encerrar a sus enemigos en barriles y cajas? Es que la historia la está contando Cranky y es bastante difícil conseguir que el abuelo olvide sus batallitas y se centre...

Bueno, el caso es que saltando sobre las **plataformas más locas de los rincones más originales del planeta**, nuestros dos monos tienen que dar con su reserva de plátanos. ¿Unas cien fases? A ver quién es el guapo que es capaz de encontrarlas todas...



1981 → Donkey Kong (Arcade)

Supuso la presentación oficial de Donkey Kong. Miyamoto consiguió un éxito enorme basado en saltar barriles y rescatar dulces princesitas.

1982 → Donkey Kong Jr. (Arcade)

La misma simpleza gráfica, pero con cambio de protagonistas. Mario ahora es el prisionero y Donkey Kong Jr el encargado de rescatarlo.

1983 → Donkey Kong 3 (Arcade)

Tres años y tres arcades. DK se convirtió en la recreativa más jugada de todos los tiempos. Sumando versiones supera al mismísimo S.F. II.

En la CBS se emiten cartoons de D.K. de la mano de Ruby Spears

1985 → Donkey Kong (N.E.S.)

La NES entra en los hogares americanos y Donkey Kong se sube al carro de las consolas con una conversión de su primer éxito arcade.

Donkey Kong Jr. Match (N.E.S.)

El éxito del gorila pone a trabajar la mente de Miyamoto, que se saca de la manga un juego basado en operaciones aritméticas y lógicas.

1986 → Donkey Kong Jr. (N.E.S.)

Sin dejar pasar mucho tiempo las aventuras junior del gorila Nintendo pasan a cartucho con un éxito similar al de la primera entrega.

Donkey Kong 3 (N.E.S.)

Para completar la historia sólo faltaba que la tercera recreativa pasara a cartucho. Nintendo no dejó que la gente se olvidara del arcade.

1988 → Donkey Kong Classics (N.E.S.)

Un par de años después Donkey Kong Classics ponía al alcance de los más jóvenes los dos primeros juegos reunidos en un solo cartucho.

1994 → Donkey Kong 94 (Super Game Boy)

Pasan los años y cuando todos menos los nostálgicos se han olvidado de DK, Super Game Boy y sus 256 colores resucitan el mito.

Donkey Kong Country (Super Nintendo)

Estalla la bomba y las mejores tecnologías del momento hacen de Kong un personaje que casi respira en un cartucho de 32 rotundos megas.

1995 → Donkey Kong Land (Game Boy)

Será el paso de Donkey Kong Country a la portátil. Se está trabajando duro para lograr que sea tan genial como DK.





Nuestros amigos también tendrán que enfrentarse a enemigos finales. Y es que los Kremings han dejado a guardianes muy específicos custodiando los plátanos de DK. Tras cada guardián se abrirá un nuevo mundo.

Los barriles serán una original y difícil forma de viajar. Una vez dentro de ellos tendréis que lanzar a los gorilas hacia otros barriles que pasen por la zona. ¿Qué tal están vuestros reflejos y vuestra puntería?

Una de las cosas que más os sorprenderá va a ser sin duda la animación de todos los personajes (buenos y malos) del juego. Es una lástima que no podáis ver en la pantalla el garbo con el que Diddy lanza el sombrero.

Por cierto, ¿no os gustaría saber cómo se ha programado este milagro? Como os podéis imaginar la realización de «Donkey Kong Country» no ha sido, precisamente, un camino de rosas.

Obviamente, el primer paso consistió en realizar una fuerte inversión por parte de Nintendo y Rare en talento y material. Juntos crearon el estudio más avanzado de creación de juegos.

Afortunadamente, Nintendo ya se había movido en la dirección adecuada al llegar a un acuerdo con Silicon Graphics

para el desarrollo de su Ultra 64. Rare se benefició de esta asociación al recibir toda una colección de estaciones de trabajo de Silicon Graphics valoradas en millones de dólares. Sin embargo, comenzaron a plantearse una serie de problemas prácticos. Antes de que los nuevos ordenadores pudieran ser encendidos, Rare tuvo que invertir aún más dinero para dotar a su edificio de una instalación eléctrica con la

suficiente potencia como para soportar todos esos enormes equipos. Claro, que tal cantidad de energía no sólo iba a ser absorbida por los ordenadores de Silicon Graphics, sino que además producía tal calor que, durante los meses de verano, la temperatura en el interior de los estudios subía a más de 35 grados centígrados, por lo que hizo falta instalar un auténtico arsenal de sistemas de aire

ASÍ SE HA HECHO



Las selvas de la isla Kong son una demostración de lo que han sido capaces de conseguir las estaciones de Silicon Graphics y los chicos de Rare. En este juego descubriréis todo tipo de delicias audiovisuales.



La utilización de la luz y las sombras dan resultados espectaculares en las fases más oscuras de la aventura de Donkey Kong. Los efectos luminosos crean una envolvente atmósfera de la que es difícil sacudirse.



acondicionado para refrescar tanto a los equipos como a los programadores.

Aunque los ordenadores habían sido concebidos para el desarrollo de Ultra 64, las técnicas de modelado informático también servían para Super Nintendo. La

vislumbrar un nuevo concepto de videojuego. Los hermanos Stamper habían comenzado a centrar sus esfuerzos en las técnicas de animación tridimensional, en vista de que las últimas tendencias de digitalización de gráficos para los formatos de 16 bits, como

Rare y Silicon Graphics han sido los culpables de que el regreso de Donkey Kong muestre un aspecto tan impresionante. Gracias a una técnica revolucionaria este cartucho puede suponer un auténtico hito en la historia de las consolas.

conversión a gráficos de 16 bits, según Tim Stamper, fue el mayor problema de todos, puesto que había que suprimir las posibilidades de Super Nintendo hasta unos límites insospechados.

Un nuevo concepto de programación

Pero la pregunta que todo el mundo se hace es: ¿cómo han logrado hacerlo? La historia se remonta a hace tres años y medio. Por aquel entonces, la compañía inglesa Rare Ltd. empezaba a

Super Nintendo, eran demasiado restrictivas, ya que los movimientos eran difíciles de alterar, y solo se podían utilizar modelos reales. El resultado de sus investigaciones en busca de una técnica mejor y más versátil les condujo finalmente al proceso de modelado tridimensional por ordenador, mediante las máquinas más avanzadas del momento. En los albores del proyecto, Rare experimentó con PCs y Macintosh, pero llegó a la conclusión de que lo que necesitaba era la enorme capacidad de

El equipo de programación **RARE LTD., CALIDAD Y EXPERIENCIA A PARTES IGUALES**

Tal vez hayan conseguido el contrato de su vida, quizá Rare haya encontrado un filón con este acuerdo, pero el hecho de que Nintendo haya optado por recurrir a los servicios de esta firma para sus proyectos más inmediatos no es casualidad.

Rare es una compañía inglesa que comenzó en el mundo del entretenimiento hace 20 años (aunque no con este nombre), en la industria de las máquinas recreativas (dato confirmado por la propia Rare, para información de algún que otro espabiladillo). Su introducción en los sistemas domésticos comenzó cuando con el nombre de Ultimate realizaron juegos para Spectrum, como «Knightlore», «Jetpac» (que durante mucho tiempo



Los hermanos Cris y Tim Stamper, verdaderos artífices de Rare Ltd., han hecho posible que un juego como Donkey Kong Country aparezca en Super Nintendo. ¿Qué no harán en el Ultra 64?

fue uno de los mejores shoot'em up), «Trans-am», «Sabre Wulf», «Underworld» y «Lunar Jetman». En 1985, cuando Nintendo introdujo su Nintendo Entertainment System (NES) en los Estados Unidos, se convirtió en la primera compañía en crear software para Nintendo, fuera de Japón. En medio de toda esta prolífica historia, dos personajes, los hermanos Cris y Tim Stamper sobresalen con fuerza como los auténticos responsables de lo que hoy es Rare Ltd. En la historia reciente de esta compañía sobresalen las series de las «Battletoads», que han aparecido para casi todos los formatos de Sega y Nintendo, convirtiéndose en uno de los juegos más divertidos, originales y difíciles de los últimos años.

Los artistas, diseñadores y programadores de Rare Ltd operan desde una antigua casa/granja en el corazón de Inglaterra que data del siglo XVII, y cuyo acceso pasa por multitud de controles, previa solicitud con cierto tiempo de antelación, y siempre con el visto bueno de los más altos cargos de la compañía.

Sus últimos proyectos, además de este «Donkey Kong Country», están ligados al Ultra 64 de Nintendo, destacando el espectacular «Killer Instinct».

Su clave es sencilla: la experiencia y el talento más contrastados al servicio de la programación



Indiana Jones no podía haberlo hecho mejor que Donkey en la fase de la vagoneta. Velocidad, saltos, obstáculos y más de un enemigo pondrán la nota de emoción y riesgo en las oscuras minas de la isla.



El cartucho contará con tres modos de juego que os harán elegir entre jugar con los dos monos a la vez, dos jugadores alternativos o dos jugadores en equipo. Esta última es ideal para que los más pequeños aprendan.



Las fases de bonus estarán protagonizadas por alguno de los amigos de Donkey Kong. Para acceder a ellas será obligatorio conseguir antes los tres iconos correspondientes a cada animalito. Y no será fácil...

procesamiento de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics, que entonces y ahora son unánimemente reconocidas como las mejores para renderizar imágenes realistas en tres dimensiones. Lo que Rare quería era disfrutar de la libertad necesaria para conseguir que sus personajes ejecutaran cualquier tipo de acción, incluidos los movimientos impetuosos e inimaginables, y para ello hace falta estar en condiciones de manipular todos los elementos de un personaje. Para utilizar las técnicas tradicionales de digitalización en «Donkey Kong Country», habrían necesitado un gorila real

debidamente amaestrado que hiciera muecas a voluntad de su amo y realizara saltos mortales y todo tipo de acrobacias, lo cual, obviamente, se escapaba de sus manos.

Con las herramientas del PowerAnimator de Alias, Rare podía crear cualquier personaje y controlar los movimientos de su cuerpo con absoluta precisión. Los personajes de «Donkey Kong Country» están dotados de una animación tan real que han sido introducidos en el entorno del ordenador como esqueletos. Para crear un movimiento tan especial como el choque de manos, los programadores sólo tenían que mover un cursor por la

pantalla. La imagen de un personaje superpuesta a la estructura esquelética se podía mover en las mismas coordenadas, creando una secuencia de animación muy realista y fantásticamente fluida. Aun así, el hecho de que todo este proceso pudiera introducirse en Super Nintendo fue, como dijeron sus creadores «un sorprendente descubrimiento».

Absolutamente todos los elementos del juego -los sprites, los escenarios y los más de 6.000 frames de animación- están renderizados, con el resultado de que DKC contiene los mejores gráficos que se hayan visto en

un videojuego doméstico.

Las herramientas de Alias permiten una gran libertad de acción a los programadores, por ejemplo, permite renderizar escenarios y sprites de 24 bits, y después adaptarlos a paletas de colores de 16 elementos. «Donkey Kong Country» utiliza 256



Una de las manera más eficaces de acabar con los enemigos que se pongan pesados es saltar sobre ellos. Sin embargo, tanto DK como Diddy podrán girar y dar volteretas para sacudirse de encima cualquier bicho.

No os podéis hacer una idea de la cantidad de cosas divertidas, originales y sorprendentes que se ocultan tras la sencilla mecánica plataforma de Donkey Kong Country. Hasta que lo juguéis no habréis visto nada.

Otra de las habilidades de nuestro gorila será la de lanzar cualquier cosa que encuentre en su camino, normalmente barriles. Un buen lanzamiento a tiempo podrá facilitaros enormemente el complicado paseo.



colores, y las últimas técnicas de compresión han permitido que Rare haya introducido esta maravilla en "tan solo" 32 megas.

Una vez que Rare comenzó a trabajar con Nintendo, se decidió cuál iba a ser el personaje elegido para su primer trabajo en 16 bits con la nueva tecnología. El legendario **Donkey Kong** estaba menos aprovechado que otros personajes de Nintendo, y eso suponía que Rare iba a disponer de una mayor libertad de acción para crear una nueva atmósfera de juego. El Sr. Miyamoto, as de

los creadores de Nintendo, diseñó una versión actualizada de Donkey Kong, y **Tim Stamper** lo introdujo en el sistema Silicon Graphics. La legión de "Kremlins", los cocodrilos enemigos de Donkey, había sido creada para otro juego en fase de programación, pero encajaba a las mil maravillas en el nuevo proyecto.

Tim Stamper calculó que los esfuerzos del equipo de programación **habían equivalido a 18 años de trabajo**, probablemente el período más largo dedicado jamás a un solo juego.

EL MONO Y EL "MONEY"

Nintendo no va a conformarse con que «Donkey Kong Country» demuestre por sí solo que es el mejor cartucho de la temporada. El lanzamiento mundial del juego va a estar avalado por una campaña publicitaria millonaria. Sólo en Estados Unidos se van a invertir en publicidad 7 millones de dólares (unos 820 millones de pesetas). La campaña en todo el mundo puede salir por el pico de 10 millones de dólares (1200 millones de pesetas). En España vamos a estar desde noviembre hasta enero inmersos en una extraordinaria campaña televisiva, que se verá completada por los productos promocionales, posters, pegatinas y demás avalorios.

Pero no os asustéis. A pesar de la campaña, los 32 megas y las increíbles tecnologías aplicadas, Nintendo no quiere que el precio del cartucho se les vaya de las manos. A partir de la última semana de noviembre, encontraréis en vuestra tienda habitual este gran cartucha por 11.990 pts.



Tecnología al servicio del videojuego ¿QUÉ ES SILICON GRAPHICS?



Estaréis hartos de oírnos decir que detrás de «Donkey Kong Country» están las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. Que estas estaciones bla, bla, bla y que son lo más de lo más y todo ese rollo. Y lo mejor es que casi seguro que no tenéis nada claro qué es eso de una estación de trabajo Silicon Graphics. Es más, puede que ni siquiera sepáis qué es Silicon Graphics.

Para empezar, Silicon Graphics es una compañía puntera en todo lo que se refiera a tecnología audiovisual, desarrollo de gráficos, animaciones y simulación visual. Silicon Graphics está detrás de los efectos especiales de películas tan conocidas y asombrosas como Jurassic Park y Terminator 2. Los dinosaurios y los morphing del Terminator de metal líquido no son más que otro de los milagros de sus estaciones de trabajo. Y aquí llegamos a otro punto importante: las famosas estaciones de trabajo.

Si dijéramos que no son más que potentes ordenadores destinados a trabajar con imágenes nos estaríamos quedando cortos. El Indy, la estación de gama más baja, es varias veces más rápido que un Macintosh (con los que hacemos esta revista) o PC equivalente. El Onix, más avanzado que el Indy, puede reproducir imágenes en 3D de 48 bits en tiempo real, de manera que una tarea de rendering que podría llevar días se puede realizar en tan solo horas. Cada uno de estos



Cualquiera de vosotros podría asegurar que esta imagen es una fotografía muy buena. ¿Verdad? Pues no, en realidad es un rendering generado por una de las estaciones de trabajo Silicon Graphics. Totalmente alucinante.



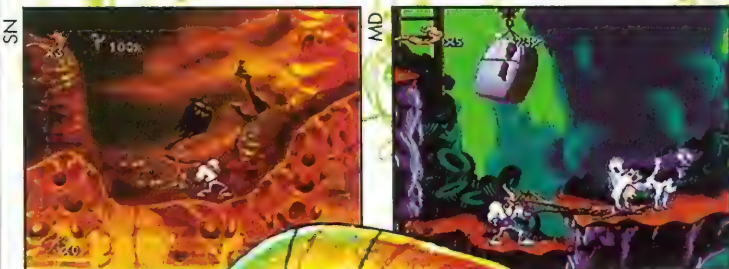
ordenadores cuenta con software y herramientas de trabajo especiales desarrollado por programadores como Alias, que seguro que os suena (o debería). Alias ha creado las herramientas de modelado en tres dimensiones utilizadas en «Donkey Kong Country».

No hay sitio para más y explicarlo todo sería imposible, pero por lo menos esperamos haberos puesto sobre la pista de esta tecnología del futuro.

CONSOLA: SN-MD • COMPAÑIA: Virgin • LANZAMIENTO: Diciembre

EARTHWORM JIM

UNA LOMBRIZ CON LICENCIA PARA MATAR



Muchas son las estrellas que estas navidades van a hacer cola para pasearse por vuestras consolas. Y entre todo el elenco de personalidades que se van a dar cita en estas fechas

destaca **Earthworm Jim**, una lombriz que en nuestro país no ha sido presentada con mucho bombo, pero que atesora **simpatía y calidad a raudales**.

El argumento, **planteado en forma de cómic**, derrocha originalidad. Una pobre lombriz acosada por los cuervos huye a toda la velocidad que le permiten sus anillos. Mientras, en el espacio exterior, tiene lugar un combate entre dos curiosos personajes que quieren a toda costa **un traje muy especial**. En medio de la batalla, el traje cae a la



Ya se empieza a notar la originalidad del juego con sólo ver cómo se ha planteado el argumento: un cómic.

Los personajes que serán después los pe...

Cada parte de la anatomía de Jim ha sido desarrollada con sumo cuidado.

EARTH

Empezó siendo un montón de figuras geométricas para luego ir perfilando formas.

El resultado impresionaría a una tropa de "rambos".

Con un personaje muy original y un desarrollo en forma de cómic, «Earthworm Jim» despierta enormes expectativas.

La colección de enemigos finales con los que se enfrentará Jim se reparte entre los absolutamente caóticos, lo auténticamente repugnante y lo tremendamente hilarante. ¿Cómo se deshará de ellos?, es todo un misterio.

desayunar a su costa y recuperar el traje.

Con estas pinceladas os podéis imaginar que la nota predominante del juego va a ser el humor, lo inverosímil y hasta el absurdo. Pero como veis por las pantallas, los cartuchos (porque saldrá para Super Nintendo y Mega Drive) tendrán muchas más cualidades. Una pista: la animación es envidiable y los gráficos una pasada. El mes que viene os pondremos en bandeja a esta lombriz con aires de caballero andante.

Tierra justo encima de la lombriz. Imaginaos su sorpresa cuando el traje la convierte en un hombre con extraordinarios poderes. Con una ráfaga de su pistola puede barrer del mapa a todo enemigo, y la fuerza de sus músculos sintéticos es capaz de arrancar de cuajo cualquier árbol. Además, puede agarrar su cuerpo de lombriz, sacarlo del traje y usarlo como látigo contra cualquier criatura hostil.

Naturalmente, los guerreros del espacio no se van a conformar con su suerte, y van a buscar a la lombriz con dos claros objetivos:



La suerte hará que Jim posea el traje más maravilloso de la galaxia, un traje que sólo le traerá problemas.

El asombro con el que nuestra lombriz recibe el traje es el comienzo de una serie de increíbles aventuras.

Los verdaderos propietarios del traje maravilloso no van a dejar que nadie más aproveche sus propiedades.

DAVE PERRY

UNA BASE DE BUEN HUMOR Y FRESCURA

El responsable de que «Earthworm Jim» esté a punto de abrirse camino en nuestras consolas no es otro que David Perry. Si consideramos que un genio es el que hace genialidades, no nos queda más remedio que calificarle de genio a la vista de algunas de sus más sonoras creaciones: «Cool Spot» y «Aladdin» de Mega Drive.

HOBBY CONSOLAS: ¿Cuál ha sido vuestro principal instrumento de programación?

DAVE PERRY: Las versiones del juego para 16 bits han sido programadas mediante un nuevo sistema heterogéneo, a partir del mismo programa original (el **Concepto TAOS**). Este método permite a tres programadores trabajar en distintas partes del juego y realizar las dos versiones en equipo. El resultado de este proceso es que **las dos versiones han sido producidas al mismo tiempo**, y cada una de ellas aprovecha al máximo las cualidades de la máquina respectiva.

H.C.: ¿Aprovecha «Earthworm Jim» alguno de los códigos de «Aladdin» o «Cool Spot»?

D.P.: «Earthworm Jim» utiliza una nueva rutina, mientras que en «Aladdin» y «Cool Spot» predominaban las plataformas. «Earthworm Jim» constituye un nuevo género, ya que contiene vuelos tridimensionales a través del espacio, cámaras oscuras, luchas, elementos de plataformas, secciones de disparos, acción, fases acuáticas, intriga, comedia... la lista es interminable. El juego es enorme, nunca se sabe lo que viene a continuación.

ción. Cuando uno cree haberlo visto todo, aún quedan docenas de fases por explorar.

H.C.: ¿Cuántos cuadros de animación se han usado en «Earthworm Jim» y qué programas de diseño gráfico habéis utilizado?

D.P.: Ejemmmm... «Earthworm Jim» tiene más de 12.000 cuadros de animación expresamente diseñados para él. Los animadores escogieron los 3.000 mejores y nosotros los hemos utilizado.

En cuanto al segundo punto, todos los programas de diseño gráfico que hemos usado han sido creados a petición nuestra por diversos especialistas, y cambian todas las semanas a medida que encontramos nuevas formas de solucionar un problema determinado.

H.C.: ¿Ha sido difícil producir los efectos luminosos de ambos programas?

D.P.: Éste es el primer juego que contiene efectos luminosos calculados en tiempo real. Tenemos lecturas inteligentes del pulgar, lo que quiere decir que nuestros programas predicen los movimientos de ese dedo en el joystick y producen el efecto de inclinación correspondiente, con lo que facilitamos sobremanera el control del juego y cambia totalmente la sensación de manejo.



David Perry trabajó para Virgin hasta que la

monstruosa compañía dejó de mostrar la frescura de sus primeros años. Perry marchó a los todopoderosos USA y allí fundó su propia compañía: Shiny Entertainment, en la que ejerce de director, programador y productor. En el año transcurrido desde que salió de Virgin se ha rodeado de un equipo de excepción, compuesto por algunos de sus compañeros en Inglaterra. Sólo ha tenido tiempo para un juego, pero un juego que rompe moldes y del que se va a hablar durante mucho tiempo.

H.C.: ¿Qué nivel de complejidad tienen vuestros bocetos?

D.P.: Shiny no trabaja a partir de un libro de bocetos, ya que éstos siempre resultan largos y tediosos. En el apartado del diseño gráfico convocamos una reunión, presentamos los dibujos y si a todo el mundo le gustan pasamos a la siguiente fase. Generalmente, las tareas de programación originan ide-

a ella el cartucho será más atractivo para ambos mercados.

H.C.: Por último, ¿nos puedes resumir cómo es el juego?

D.P.: El juego combina elementos de diversos géneros y está repleto de humor. Earthworm Jim es una vulgar lombriz enfundada en un traje que no comprende. Abocada a mantener su traje súper-

«Este juego es enorme, nunca se sabe lo que va a venir a continuación», comenta el creador de esta nueva joya llamada «Earthworm Jim».



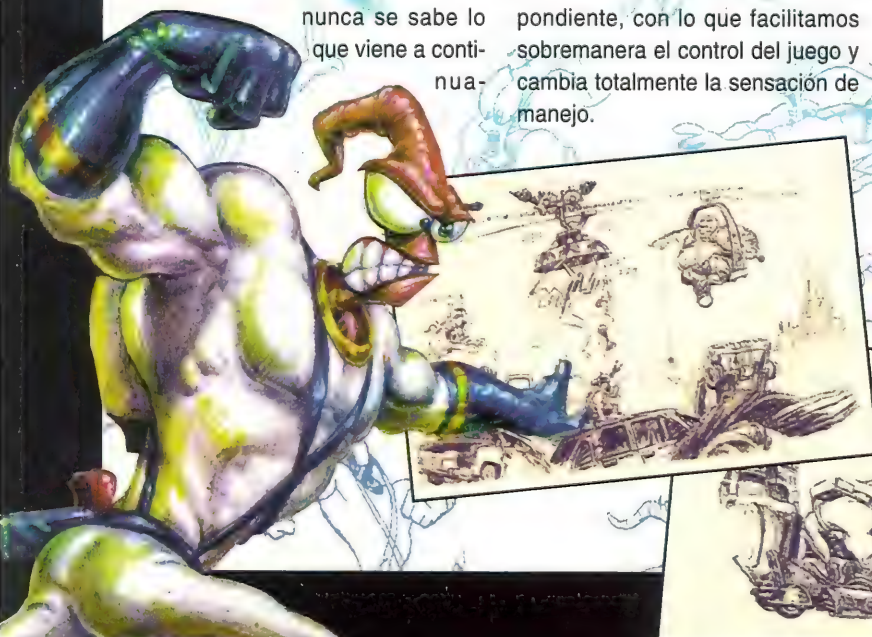
as. Si uno ve que puede conseguir un buen efecto por un procedimiento desconocido, la mayoría de las veces prueba a utilizarlo.

H.C.: ¿En qué os habéis inspirado para programar este juego?

D.P.: Douglas TenNapel creó la versión primitiva de «Earthworm Jim» y el resto del equipo la retocó. La mitad del grupo es inglesa y la otra mitad estadounidense. Esta unión da un aire cosmopolita a nuestros juegos. Creo que gracias

poderoso a salvo de los ataques de sus enemigos, tendrá que usar todas las armas y atributos que encuentre en el camino para seguir con vida. El juego tiene múltiples niveles, como New Junk City, donde los amenazantes cuervos, los cubos gigantes de basura mutante, el dueño del depósito de chatarra, Chuck y su perro Fifi quieren darle la bienvenida de una forma muy particular... intentando liquidarle.

No habrá libro de bocetos, pero los chicos de Shiny hacen suficientes dibujos como para llenar un libro.



SEGA GAME GEAR



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
¡No seas patoso! Daffy tiene más que merecido el premio de oro del mundo de los Dibujos Animados. Dispara tu pistola letal de burbujas y pon las cosas en su sitio.



ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
En la aldea te esperan para celebrar el mayor banquete del siglo. Utiliza la poción mágica y ¡a por los romanos! Llévate el juego y además un divertidísimo video de Asterix y Obelix.



DYNAMITE HEADDY
Si no piensas sentar la cabeza, ¡éste es tu juego! Usa el coco y descubre al nuevo héroe de SEGA. Juego especialmente recomendado para los muy cabezones, que no se rinden ante las dificultades. Una maravilla técnica de la programación.



TAZ IN ESCAPE FROM MARS
¡Cuidado! Todo lo que se ponga al alcance de la boca de esta bestia puedes darlo por perdido. Mantenlo, si puedes, bajo control y saluda a los más entrañables amigos de la Warner.

TE VAS A QUEDAR PEGADO



SONIC SPINBALL
Es Sonic. Es Pinball. Es Sonic Spinball. El cóctel más explosivo de SEGA. ¡Que no se te vaya la pelota! Aquí tienes todas las de ganar.



EL REY LEÓN
El gran éxito de película, también en videojuego. Con Simba recorrerás la selva y tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, incluido su Tío Oscar.



SEGA
BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL

GAME GEAR

IMONTATE



GAME

LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



GEAR

La que alegra tu vista con una paleta de
4.096 colores en su exclusiva pantalla
retroiluminada, o las que te dejan
a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida
y espectacular acción de sus más
de 200 juegos o las que te obligan
a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada,
o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en
estéreo o en las que oír algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!

SEGA
BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Capcom • LANZAMIENTO: Diciembre

STREET FIGHTER II

THE NEW CHALLENGERS

EL FENÓMENO «STREET FIGHTER» CONTINUARÁ EN SUPER NINTENDO



Han corrido ríos de tinta desde que tuvimos la primera noticia de esta nueva versión del clásico de Capcom. Os presentamos a los nuevos personajes, os hablamos de las novedades que presentaría en relación con las anteriores entregas de «S.F.II»... Pero ahora que sólo falta un mes para que podáis disponer de este **juegazo**

La fiebre «Street Fighter» va a tener un nuevo punto de apogeo. Y esta vez no va a llegar sólo en forma de cartucho realizado por Capcom, sino que éste vendrá acompañado de una espectacular película con el mismo título.

de 32 megas, no está de más refrescaros la memoria con lo que ha supuesto este fenómeno, a la vez que os adelantamos lo que os esperará cuando conectéis el cartucho en vuestra Super. La fiebre «Street Fighter»

comenzó hace la friolera de siete años, en 1987, con la recreativa. Dos años más tarde, en octubre de 1989, se lanzaba un réplica del arcade «S.F. I» para TurboGrafx-CD bajo el nombre de «Fighting Street». Pero esto no era

más que el comienzo del filón que tenía Capcom entre las manos.

En febrero de 1991 aparecía en los salones recreativos «S. F. II», un arcade que supondría un punto y aparte en lo que se refería a los juegos de lucha, y a partir del cual Ryu, Chun Li o M. Bison se convertirían en personajes familiares para los jugones de medio mundo. Esta revolucionaria recreativa se convirtió en la punta del iceberg, porque más tarde «S.F.II Champion Edition»,

Entre las novedades que presentará este cartucho de 32 megas se encuentran los nuevos golpes que realizarán los personajes ya conocidos.

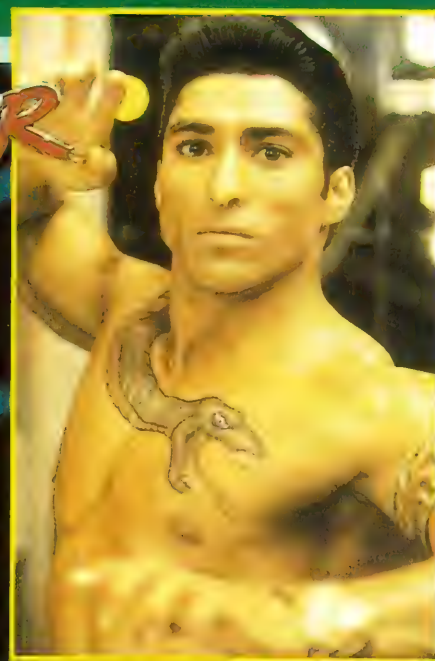


STREET FIGHTER



Durante la conferencia de prensa celebrada en California, algunos actores expusieron su opinión acerca de la película. Buen humor y mucha ilusión.

Ryu Hoshi (Byron Mann) es un de los luchadores callejeros que ayudaran al coronel Guile a intentar desbaratar la organización criminal.



«Street Fighter», la película, prepara su estreno en U.S.A.

Todo está preparado. El pasado 9 de Septiembre Capcom y Universal Pictures -los verdaderos mecenas de este proyecto- junto al director y varios protagonistas de la película hicieron la presentación oficial del film, que se estrenará en los salones norteamericanos el próximo 23 de Diciembre.

Además de las aburridas cifras de presupuestos, duración del rodaje, etc., uno de los productores de la película, Edward R. Pressman, explicó por fin la base argumental de la historia. La acción se desarrolla en Shadowloo, al Sur de Asia, en un futuro cercano (aproximadamente 1995). Esta zona asiática se encuentra desde hace meses en una guerra civil, liderada por el misterioso general M. Bison (Raul Julia), quien ha creado un conflicto mundial al secuestrar a 63 personas de las Naciones Aliadas, por las cuales pide un rescate de 20 millones de dolares en un plazo de 72 horas. El coronel de las Fuerzas Aliadas William F. Guile (Jean Claude Van Damme) se

embarcará en la peligrosa misión de rescatar a todas esas personas, para lo cual contará con la ayuda de dos luchadores callejeros, Ken Masters (D. Chapa) y Ryu Hoshi (Byron Mann), además de la oficial británica Cammy (Kylie Minogue) y la misteriosa periodista Chun Li (Ming Na Wen). Su plan será infiltrarse en la organización criminal de Bison, conducida por el sanguinario Viktor Sagat (Wes Studi), con el fin de desbaratar la organización y salvar la vida de los prisioneros. ¿Lo conseguirán? Pronto lo sabremos.



Como veis, las imágenes de la película son muy espectaculares, y todos los personajes resultan bastante creíbles, como el malvado Sagat.

Una banda sonora muy «rapera»

Como en toda película que se precie en los últimos años, Street Fighter The Movie contará con una banda sonora de lujo, orientada hacia la música rap, con la participación de grandes estrellas de la música americana como Hammer (antes M.C. Hammer), Public Enemy, Ice Cube, el grupo japonés Chage and Aska, etc. Como curiosidad, cabe destacar que la estrella de Fútbol Americano, Deion Sanders, defensa de los San Francisco 49ers, hará su debut en el mundo de la canción junto al propio Hammer, en el tema central de la película.

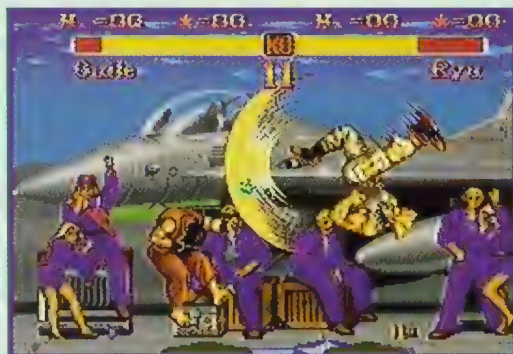




Los nuevos personajes traerán consigo nuevos escenarios en los que desarrollar los enfrentamientos. Os encontraréis con un total de 16 decorados excelentemente definidos.



Habrà personajes para todos los gustos y en el modo versus podréis elegir a cualquiera de los dieciséis luchadores, jefes incluidos, para pelear con un amigo.



«Turbo S.F.II CE Hyper Fighting» continuaron arrasando a lo largo de 1992. Por último, en 1993 apareció la versión definitiva que incluía nuevas técnicas de ataque, así como cuatro nuevos personajes: «**Super Street Fighter II**».

Y llegó el momento de llevarnos la recreativa a casa, por obra y gracias de Capcom y Super Nintendo (aunque también hubo una versión futurista para N.E.S., «**Street Fighter 2010**», con Ken en plan cyborg y scroll lateral). La recreativa ya ha dado lugar a dos versiones sucesivas de este arcade para los 16 bits de Nintendo, que culminarán con este cartucho

de 32 megas de pura acción.

Con **Cammy, Dee Jay, Fei Long y T. Hawk** como nuevos personajes que entrarán en liza. Con un total de dieciséis escenarios diferentes. Con nuevos golpes especiales para los luchadores ya conocidos. Con sorprendentes combinaciones de puñetazos y patadas que no dejarán de sorprenderos. Con gráficos revisados en las fases de bonus. Con **cinco modos de juego**... Todo esto y mucho más es lo que os encontraréis cuando conectéis este juego, porque «**Super Street Fighter II. The New Challengers**» será la visión definitiva del fenómeno "made in Capcom".



Una de las posibilidades de juego que incluirá el cartucho será la opción de competir contra la computadora. En ella tendréis que derrotar al contrario en el menos tiempo posible. Y será más complicado de lo que parece.





ESTO ES LA GUERRA.

Hasta hace poco tiempo,
Mario sólo tenía rivales fáciles.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado
bastante. Se han declarado la guerra
mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos
o con los dos. Tú eliges.
¡Armate hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



**Club
Nintendo**

¡El Club Nintendo responde!

Para más información sobre los juegos de Mario y Wario, visita nuestra página web en www.clubnintendo.es o llama al 319 72 45.

CONSOLA: MD 32X • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Diciembre

DOOM

UN ESTRENO IMPACTANTE PARA LA NUEVA MD 32X DE SEGA

El origen de «Doom» es un juego de perspectiva frontal en primera persona que **barrió en PC** en cuanto empezó a circular en la calle. Su desarrollo era bastante sencillo y estaba basado en una **acción desenfrenada**, con el objetivo de disparar y matar a todo lo que se moviera. La calidad del juego y el detalle con el que se recreaban todos los aspectos de la acción, incluidos los «menos suaves», provocaron una gran

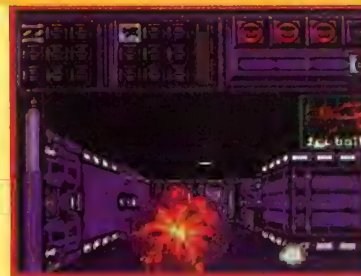
expectación entre el público. En todo caso, si quisiéramos explicarnos el principal aliciente de este juego, habría que dar dos razones: **descargaba adrenalina** y no dejaba pensar en nada **que no fuera tener a salvo la espalda**.

Los programadores, **ID Software**, lanzaron unas versiones «shareware» (demos jugables) que se podían conseguir por módem o a través de revistas especializadas. El objetivo de estas versiones sin terminar era controlar la reacción del público y calcular el índice de aceptación del juego. De este modo, cuando el programa salió a la venta la gente ya sabía lo que quería y lo que iba a comprar.

Pero esta vez no ha hecho

falta tanta previsión. **El éxito de «Doom»**, sus innovaciones técnicas y su velocidad han propiciado que la **segunda parte para PC** se ponga a la venta sin versión shareware e incluya toda la parafernalia de un «**Doom Day**», con un revuelo similar a «Mortal Kombat». Así que no es de extrañar que **Sega** lo haya elegido como uno de sus **primeros lanzamientos para Mega Drive 32X**. Sobre todo, porque es un juego distinto a todos los de este tipo, tanto para consola como para ordenador.





«Bloodshot»: Dentro de poco disfrutarás de este juego de Domark para MD. De excelente realización, tiene la peculiaridad de permitir dos jugadores simultáneos.



«Corporation»: Se ha quedado anticuado, pero tiene el récord de ser el primer juego, y único en mucho tiempo, en contar con perspectiva subjetiva.

Un gran éxito de los ordenadores, «Doom», va a hacer su debut en el mundo de las consolas, nada menos que en Mega Drive 32 X. La clave de su éxito es bastante sencilla: acción desenfadada desde la primera hasta la última pantalla.



«Zero Tolerance»: De reciente aparición, éste es el único juego con el que se podría comparar a «Doom», aunque el parecido se reduce a la apariencia.



¿Con cuál vas a compararlo?

Es bastante difícil encontrar un juego con el que comparar a «Doom». Primero, porque no abundan en el mundo de las consolas los juegos de acción en perspectiva subjetiva. Por otra parte, la tecnología de Mega Drive 32X permite muchas más alegrías técnicas que la 16 bits. Así, «Doom» será distinto a todo lo que hayáis visto antes. Por ritmo, fuerza y calidad técnica, superará con creces a otros juegos similares más sencillos y "blandos".



Detalles como el perfecto gesto de cargar el arma y la precisión de los zooms han hecho de este programa un sonoro éxito para PC.



Disparar no lo va a ser todo. Lograr armaduras, munición y armas más potentes será otra de las obligaciones del que quiera salir vivo.



CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Sony • LANZAMIENTO: Diciembre

MICKEY MANIA



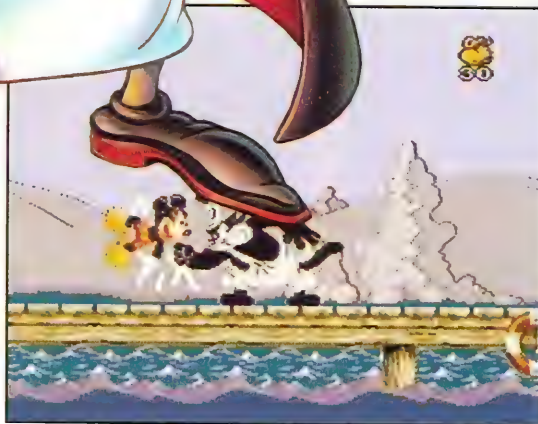
El Ratón de Disney Prepara un Nuevo Ataque

Si Walt Disney levantara la cabeza, sólo podría dar su enhorabuena a los encargados de realizar este juego. Y es que Sony ha elaborado un cartucho que parte de una idea realmente genial: plasmar en videojuego los momentos estelares de la carrera artística de Mickey Mouse, desde su primera aparición en 1928 hasta 1990. Y que conste que, aunque en este avance nos

centraremos en la versión para Super Nintendo, los 16 bits de Sega también recibirán al ratón más famoso del mundo, un personajillo que incluso ha superado en encuestas de popularidad a los líderes políticos más importantes a nivel mundial.

Para los anales de la Historia del Cine, quedará el asombroso dato de que Walt Disney ha sido hasta el momento el director que ha logrado el mayor número de Oscars de la Academia de Hollywood. Y tal es la calidad de este juego, que **seguro que por él ganaría otro tal**. Sí, porque al introducir este cartucho en vuestra consola, os dará la impresión de que estáis ante una nueva película del rey de los dibujos animados.

La asombrosa movilidad de que hará gala el ratón Mickey se verá acompañada por todo tipo de detalles, tanto gráficos como sonoros, para que no echéis de menos nada de lo que aparecía en los **seis cortos en que se basa el cartucho**. Será una excelente oportunidad para que todos os reencontréis con el personaje más emblemático de Disney, al mismo tiempo que os lo pasáis en grande

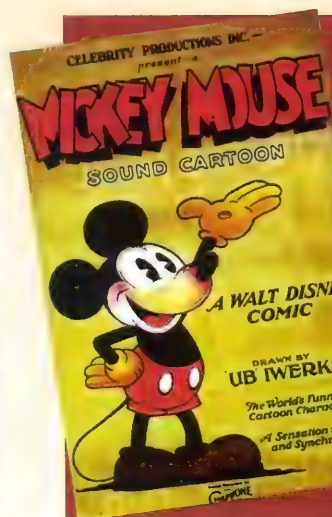




Cómo podéis observar en el cuadro de la derecha, seis serán las historias que compondrán la próxima aparición de Mickey Mouse en Super Nintendo. Todas estarán basadas en un momento concreto de su estelar carrera: su primera aparición, su primera aventura sonora...



.....
Disney ha dejado en manos de Sony el trabajo de realizar el nuevo juego protagonizado por el ratón más famoso de la historia. No queremos adelantar acontecimientos, pero, por lo visto, parece que la cosa les ha salido redonda.



Mickey: el héroe de siempre



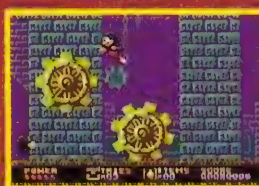
Mickey's Dangerous Chase (G.B.)



Land of Illusion (MD)

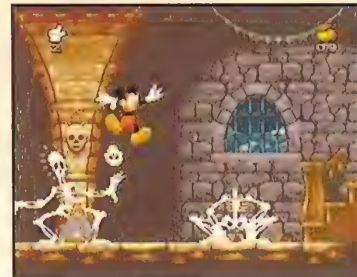


The Magical Quest (S.N.)

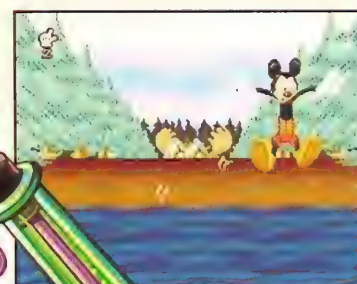


Castle of Illusion (MD)

Han sido muchas las apariciones del ratón Mickey en el mundo de las consolas. En cualquier formato, sus aventuras siempre han destacado por su excelente calidad y su fidelidad a los dibujos animados. Este ratón siempre ha sido tratado con mimo y dedicación por compañías y programadores. La verdad es que no se merece otra cosa.



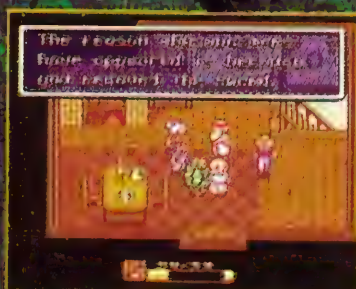
Mickey Mouse llegará acompañado por los mismos personajes con los que compartía protagonismo en los dibujos.



CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Diciembre

SECRET OF MANA

EL JUEGO DE ROL MÁS ESPERADO



El comentario más apropiado es ¡Por fin! Hemos tenido que esperar más de un año, pero el juego que se aupó al número 1 de las listas niponas estará en nuestro poder para navidades. «The Secret of Mana» va a dejar de ser un sueño para los amantes de los RPG (juegos de rol).

Pero no vamos a correr demasiado. El manantial de maná va a seguir manando

aún cuando nosotros nos entretengamos en contaros su historia. Pues bien, este cartucho que causó furor en tierras chinakas y yanquis es responsabilidad de **Squaresoft**, compañía culpable de que millones de jugadores de todo el mundo perdieran los ojos jugando a la genial saga «Final Fantasy». Su nombre original fue «Holy Sword Legend 2» o «Seiken Dentsetsu» para los más nipones, y como ya



Jugando en equipo, hasta tres osados guerreros podrán disfrutar de este vibrante viaje a través de la mágica tierra del Mana.

Muchas aldeas esperarán a los guerreros para prestarles consejo y descanso. Claro que las tiendas tendrán ayudas muy útiles e interesantes.





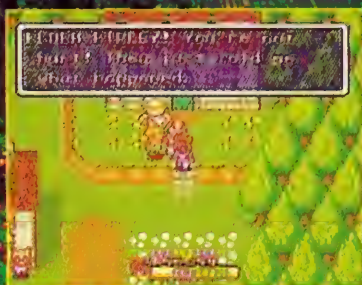
hemos comentado se convirtió en un gran éxito nada más ser puesto a la venta.

Muchas cosas apoyaron el auge de este juego. Primera y fundamental es que los japoneses se pirran por los juegos de rol, segunda y determinante es que 16 megas de mapeados enormes, enemigos, armas y hechizos no se encontraban en todas partes. Si «Zelda» sólo tenía 8 megas, imaginaos qué podrá hacer este cartucho que hasta cuenta con MD 7 en algunas escenas.

Si queréis más datos, apuntad que podréis triplicar la diversión participando tres jugadores en la misma historia, que tiene pila para

En Navidades podréis disfrutar del juego que ha traído de cabeza a los roleros de medio mundo durante el último año. Y es que «Secret of Mana» os ofrecerá 16 megas plagados de enemigos, hechizos, grandes mapeados y hasta Modo 7.

salvar hasta cinco partidas, que nunca habéis llevado tantas armas encima y que los programadores estiman la vida del juego en 70 horas sin atascarse en ningún punto. Creo que con eso os lo hemos dicho casi todo, así que... hasta el mes que viene.

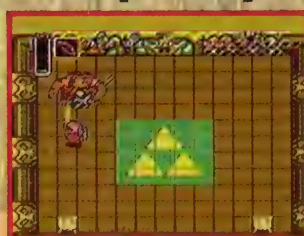


“ROLEANDO” EN SUPER NINTENDO

Lo que habrá

No hemos disfrutado de muchos juegos de auténtico rol, pero si las cosas no fallan, pronto podremos añadir dos más a la lista. «Illusion of Gaia», de Nintendo, y «Soulblazer», de Ubi Soft, se presentan como grandes opciones para los próximos meses.

Lo que hay



The Legend of Zelda

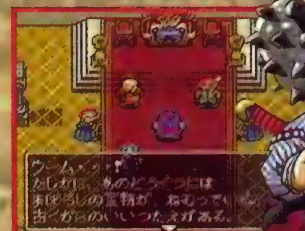
Lo más parecido a «Secret of Mana» que tenemos ahora mismo en España es «The Legend of Zelda». Pensando en blanco y negro le descubriríamos muchos puntos en común con el «Mystic Quest» de GB, donde también hay maná por el que velar.

Lo que no habrá

Al ser uno de los géneros con más éxito en Japón, no es de extrañar que por allí abunden los RPG. Por desgracia, a nuestro país nunca llegan joyas de la talla de las series «Final Fantasy», «Romancing Saga» o «Dragon Quest». A conformarse con lo puesto.



Romancing Saga



Dragon Quest IV



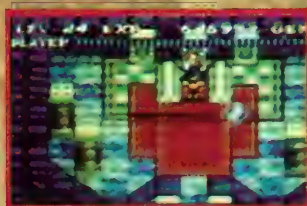
Con «Secret of Mana» nunca estaréis a salvo de sorpresas. Cualquier cosa será posible en un mundo lleno de magia.



Los cofres y tesoros serán una constante en todo el juego. Quizá contengan cosas útiles y necesarias, pero también pueden ocultar trampas mortales para los héroes.



Illusion of Gaia



Soulblazer

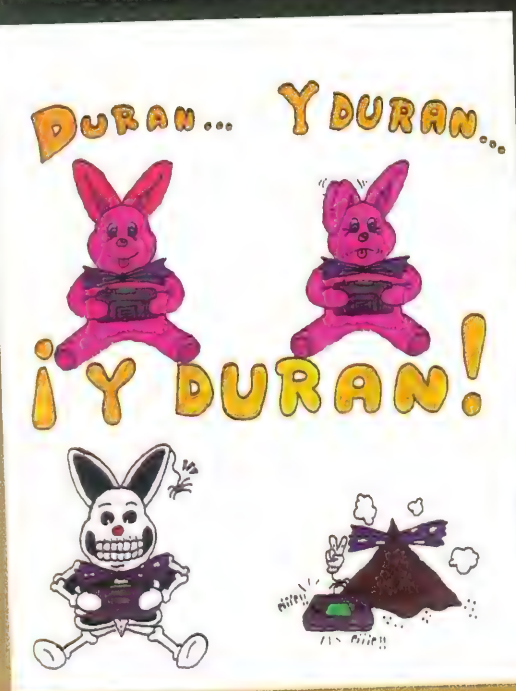


The Legend of Zelda



1^{er} CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®

Aquí estamos nuevamente con el concurso que dura y dura... aunque este mes llegamos ya a su fase final. Pero antes de daros a conocer los nombres de los ganadores, queremos enseñaros unos cuantos dibujos más que demuestran la gran calidad de los trabajos que nos habéis enviado...



Daniel Ras Aledo
Castellar del Vallès (14 años)
¡Tú si que nos has dejado a nosotros hechos polvo!



Aitor Saiz de Luna
Sevilla (14 años)
¡Está claro que Sonic controla de pilas el que más!



Jose Manuel Alba Barroso,
Málaga (18 años)
¡Torpecientos millones de gracias por tu trabajo!



Jordi Usón Borrat
Barcelona (16 años)

¡Lástima que no nos quepan todas
las páginas de tu genial cómic!



Miguel Angel Cambronero
Paterna (16 años)

¡Soluciones a la medida!
¡Muy bueno!



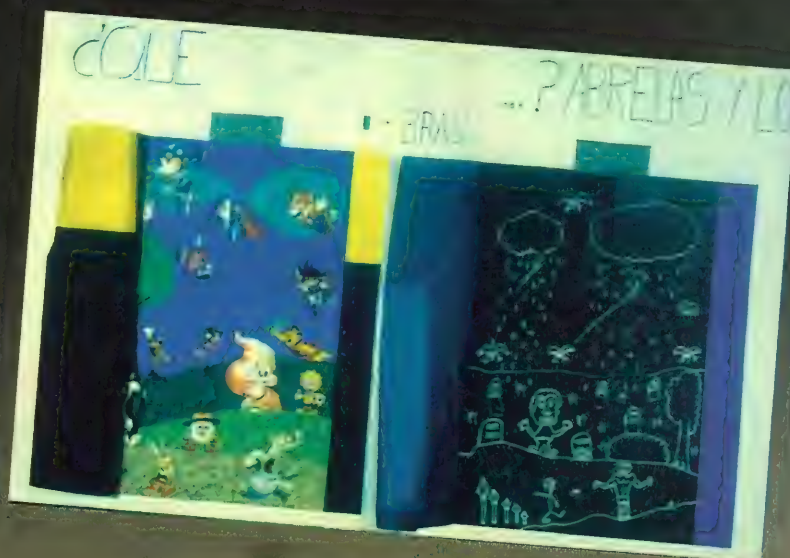
David Peña Varga
Burgos (15 años)

Nos surgió una duda:
¿El niño también lleva pilas?



Plgnacio Soriano Albors
Gandía (15 años)

¡Una idea muy original y estupendamente realizada!



Carlos y J. Miguel Picazo Cabañero
Madrigueras, Albacete (7 y 12 años)

¡Lástima que en la fotografía no se aprecie
tu excelente composición!



David Cruz Cámara
Alaquas (17 años)

¡Has estado realmente iluminado!

Y ahora llega el momento de la verdad ...

Si pasáis la página veréis a los ganadores.
Como la elección no era nada fácil, hemos
aumentado el número de premios:
un primero, 2 segundos y 3 terceros.
Gracias a todos. Sois geniales.

GANADORES

1^{er} CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®

DURACELL EN LA ESCALADA



**Y DURAN
Y DURAN...**



Jon Ander Hernández
Cancillería Nº 33
Lezama Vizcaya C.R. 48196
15-8-94

1^{er} PREMIO

MULTIMEGA

Jon Ander Hernández
Lezama, Vizcaya
(12 años)

¡Enhorabuena Jon,
has logrado escalar
a lo más alto!

**A VER SI
TE CREÍAS...**



2º PREMIO

**GAME GEAR
+ TV TUNER**

Jesús Antonio
Martínez del Vas
(21 años)

¡Un trabajo de
auténtico profe-
sional!

**... QUE
FUNCIONABA
SOLO**



DURACELL

ESTO SI QUE ES DIVERSION

AHORA PUEDO LLEGAR A DONDE YO QUIERA

NO HAY LIMITE

NO HAY QUIEN ME PORE

¿Y ESTO LO LLAMO YO...

¡PONERSE LOS DURCELL!

¡PUES HÍDO, A WOI GU TE PONES UN POCO A LOS REMOS PORQUE LLEGAS 5 HORAS JUGANDO SIN POREAR!

**¡Un anuncio claro,
directo y con sentido
del humor!**

A brown horse figurine with a pink flower on its back.

¡Tu si que has
conseguido un
gran gol!

**Cuando vimos
tu anuncio, no
le dimos más
vueltas ¡Genial!**

¡Parece que por fin el coyote va a coger al correcaminos!

CONSOLA
mega drive
COMPañIA
electronic arts
LANZAMIENTO
diciembre



El simulador de fútbol con mejores gráficos para consolas 16 bit, el excepcional «FIFA Soccer» de Electronic Arts Sports, ya se está preparando para la nueva temporada jugona. En él se mantendrá toda la gama de opciones del anterior programa, a lo que hay que añadir nuevas competiciones, entre las que destacarán las ligas nacionales más importantes del

mundo. Así, podrás hacer cantar el alirón al Depor de una vez por todas o confeccionar tu propia liga con los mejores equipos.

Otra de las novedades que presentará «FIFA Soccer 95» correrá a cargo del apartado gráfico, con nuevas animaciones que, unidas a las ya existentes en la versión anterior, completará una auténtica delicia para los aficionados futboleros de Mega Drive.



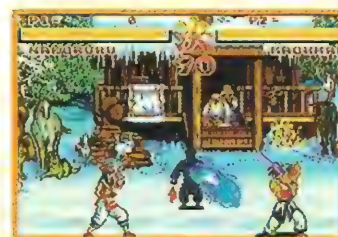
samurai shodown



Takara mantiene una línea ascendente en sus conversiones de juegos de SNK. En esta ocasión le va a tocar el turno a «Samurai Shodown», todo un éxito tanto en recreativa como en Neo Geo. De momento, Takara va a tirar la casa por la ventana, y en diciembre lanzará en España este cartucho con ¡32 megas! de memoria. Parece que por fin se han dado cuenta de que para ofrecer un producto de

calidad es necesario aumentar la memoria.

Como ya sabréis los que frecuentéis los salones recreativos o lo hayáis visto en Neo Geo, «Samurai Shodown» es un clásico juego de lucha «one-on-one» que contiene elementos que aportan frescura y originalidad al juego. Quizá el aspecto más llamativo es que los 12 luchadores contarán con un arma blanca (espadas, cuchillos, etc.) que se convertirá en el elemento fundamental de los combates. Por





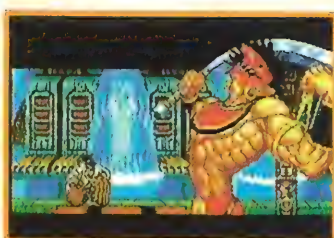
La calidad gráfica de «Samurai Blade» podrá compararse en escenas como el que veis a la izquierda. Hasta el más pequeño detalle ha sido cuidado, con especial mención para las texturas de las montañas y el efecto de luces y sombras.



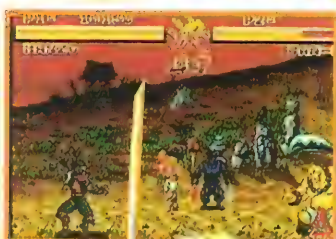
CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA

takara

LANZAMIENTO
diciembre



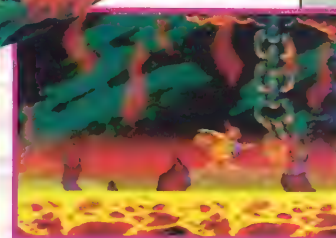
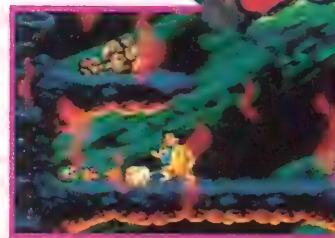
Los doce luchadores del juego contarán con su correspondiente escenario, que ordenará recoger los episodios más llamativos del país de procedencia en cuestión. Lo mismo sucederá con el arma utilizada por cada personaje.



supuesto, también podrán utilizar manos y piernas para golpear al rival, así como determinadas **magias o golpes especiales**. Otro elemento curioso será la **aparición de items durante los combates**, que permitirán recuperar parte de la barra de energía de los luchadores o aumentar su puntuación.

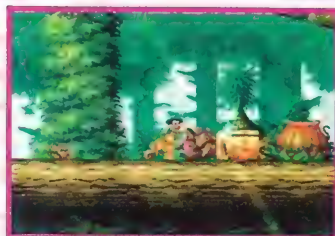
Estad atentos, porque este juego promete romper moldes en un género tan arraigado como es el de la lucha.

THE FLINTSTONES



Como os anunciamos en verano, el juego que protagonizarán los personajes de Hanna-Barbera, «The Flintstones», se acerca peligrosamente al Cerebro de la Bestia. Ha sido Ocean la compañía que se ha hecho cargo de trasladar a Super Nintendo las aventuras de Pedro Picapiedra y toda su prole en un cartucho que **presentará 8 megas** muy bien aprovechados.

La pasmosa posibilidad de movimientos de que harán gala todos los personajes, un argumento que beberá del guión cinematográfico, unos **personajes clavados a los de la peli** y un amplio repertorio de situaciones que obligarán a Pedro a no dormirse en los laureles, serán las claves de este juego. Todo ello en una **esencia puramente platáformera** con la cantidad de **15 niveles** para que saltéis a gusto.



CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA

ocean

LANZAMIENTO
diciembre



He aquí a Harry Jr. en plena acción. Como podéis observar sus movimientos serán un auténtico derroche de agilidad. Claro que para comprobarlo tenéis que esperar un poco.

Impresionante. Sólo así se puede presentar lo que será el próximo lanzamiento de

Activision para los 16 bits de **Sega**. Se tratará de «**Pitfall**», un sorprendente cartucho que aparecerá con el subtítulo de «**The Mayan Adventure**», con lo que os podéis ir

haciendo una idea de lo que os espera: una aventura llena de acción localizada en el corazón de América Central.

El cartucho tomará su nombre del aventurero Pitfall Harry, y en él tendréis que **asumir el papel de su hijo** para rescatarlo de las garras del espíritu del guerrero

CONSOLA
mega drive
COMPañIA
activision
LANZAMIENTO
diciembre



Zakelua. Ello dentro de un cartucho compuesto por **11 niveles no lineales**, fases de bonificación y la friolera de **más de 25 enemigos**



inspirados en la antigua civilización maya. Además, el protagonista será capaz de realizar con agilidad **hasta 11 movimientos especiales**.

pitfall the mayan adventure



CONSOLA
mega drive
COMPañIA
interplay
LANZAMIENTO
noviembre-diciembre

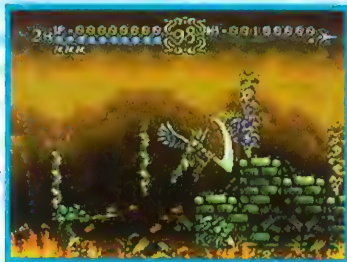


Dará que hablar. Eso tenedlo por seguro. Pero no sólo por la "peculiaridad" del personaje en sí, sino porque con este «**Boogerman**» disfrutaréis con una **cartucho de acción y plataformas** fresco, original, variado y de enorme calidad.

Interplay siempre se ha distinguido por su originalidad a la hora de programar. No hay más que recordar joyas como «**Clay Fighters**» o «**Rock & Roll Racing**» para

darse cuenta de que esta compañía siempre aporta algo distinto a géneros como la lucha o la competición automovilística. En este caso hablamos de una modalidad tan clásica como la mezcla de plataformas y acción, y sin embargo Interplay también sabrá ofrecer algo diferente, aunque para ello tenga que recurrir a **los más primitivos y naturales actos fisiológicos** del hombre.

Sin embargo el fin es tan loable como limpiar el mundo



CONSOLA
super nintendo
COMPañIA
enix
LANZAMIENTO
diciembre

Pronto estará disponible la **versión Pal de «Actriser 2»**, un juego que os abrirá las puertas a una nueva dimensión en lo que se refiere a aventuras **para la Super**. Se tratará de una epopeya situada en un reino imaginario, en la que la

compañía americana **Enix** os invitará a protagonizar una **desencarnizada lucha contra las Fuerzas del Mal**, lideradas por **Tanzra**.

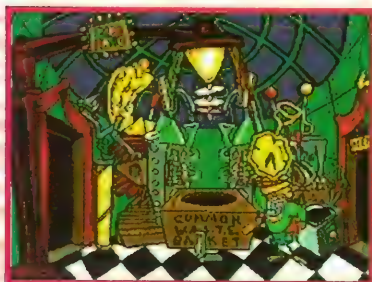
Siete fases, que podréis seleccionar aleatoriamente, compondrán esta aventura realizada en base a unas cualidades técnicas impresionantes.

El protagonista de esta espectacular aventura contará con unas cualidades que rozarán lo sobrehumano. Aquí le tenéis luchando a espadazo limpio.



actriser 2

Las animaciones del personaje protagonista van a ser realmente impresionantes, tanto por su calidad técnica como por los "espeluznantes" efectos de sonido que las acompañan.



La "potencia" de los actos fisiológicos del amigo Boogerman podrán regularse sujetando más o menos tiempo el correspondiente botón. Las consecuencias resultarán de lo más variado y divertido.

de toda la polución y podredumbre que lo asola. Boogerman es un excéntrico millonario que pretende descubrir de dónde procede toda esa contaminación para tratar de eliminarla. Su labor consistirá en recorrer los lugares más sucios y siniestros repartiendo

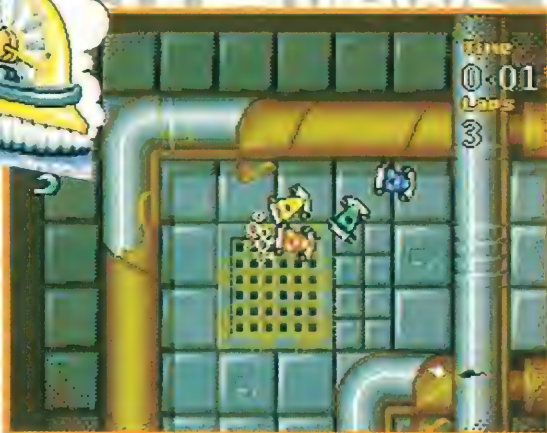
eruptos, ventosidades, mucosidades y salivazos para eliminar a todos sus enemigos (aún más repugnantes que nuestro héroe) hasta encontrar al responsable del caos: el malvado **Boogermeister**. Pero lo más importante es que lo que en principio puede

pareceros realmente divertido (todos los sonidos son digitalizaciones reales, sin ningún tipo de censura o tapujo), se convertirá en un juego repleto de sorpresas, con las justas medidas de saltos y lucha, y con un desarrollo que os mantendrá pegados a la pantalla.

boogerman



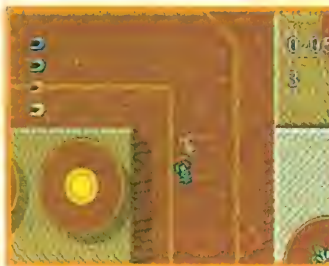
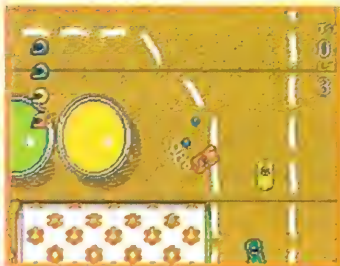
Los nuevos circuitos incluyen muy diversas, con temas marinos y muchas sorpresas.



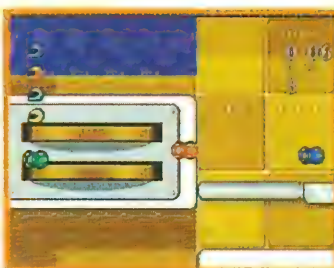
Motos trike (3 ruedas), nuevos camiones, coches de Fórmula Indy, Volkswagen escarabajo, Ferraris, volquetes de obra, coches de rally, overcraft o los espectaculares helicópteros, junto con **nuevos circuitos** como el espectacular estanque o el difícil trazado situado en



plena taza del wáter, compondrán la **segunda parte de uno de los juegos más divertidos de**



CONSOLA mega drive COMPañIA codemasters LANZAMIENTO diciembre



la historia de Mega Drive.

El número de circuitos aumentará hasta ¡54!, con 16 escenarios diferentes y nuevos modos de juego. Entre ellos estará un interesante **Súper Liga** donde dieciséis corredores competirán divididos en cuatro grupos, o la posibilidad de **competir contra el cronómetro**.

Además, y gracias a la tecnología desarrollada por Codemasters en el J-Cart y a la posibilidad de utilizar dos jugadores un mismo pad, podrán jugar **ocho amiguetes a la vez**.



PETE WILLIAMSON:

"HEMOS DUPLICADO CASI TODOS LOS ELEMENTOS DE LA PRIMERA PARTE"

Pete Williamson pertenece al grupo de programación **Supersonic Software**, responsable de esa maravilla técnica y jugable que se llama «Micro Machines 2» y pronto podremos cargar en nuestras Mega Drives.

HOBBY CONSOLAS: ¿Cómo se os ocurrió la idea de programar «Micro Machines 2»?

PETE WILLIAMSON: Codemasters consideró que «Micro Machines 2» era un lógico paso adelante, en vista del éxito cosechado por la primera parte de la serie. Hacia finales de 1993 Codemasters ya estaba buscando un equipo de programación para producirlo. Supersonic Software acababa de culminar su último proyecto, y además había trabajado ocasionalmente para Codemasters. Por tanto, cuando nos ofrecimos a

realizar «Micro Machines 2», a todo el mundo le pareció bien.

H.C.: ¿Cuánto tiempo os llevó programar el juego?

P.W.: Tuvimos 11 meses muy ajetreados. ¡No parábamos ni por la noche ni los fines de semana!

H.C.: ¿En qué formatos va a salir «Micro Machines 2»?

P.W.: En un principio, saldrá para Mega Drive a tiempo para la campaña navideña, alrededor del 25 de noviembre. Codemasters también tiene previsto lanzar una versión para Game Gear, que probablemente saldrá en torno a la primavera de 1995.

H.C.: ¿Cuál será el principal atractivo de «Micro Machines 2»?

P.W.: Su jugabilidad. Este cartucho es inmensamente jugable, especialmente con la ayuda del dispositivo J-Cart (adaptador de Codemasters para 4 jugadores), y la consiguiente opción de 8

jugadores simultáneos.

H.C.: ¿Cuáles son las principales características y ventajas de «Micro Machines 2» con respecto a la primera parte de la serie?

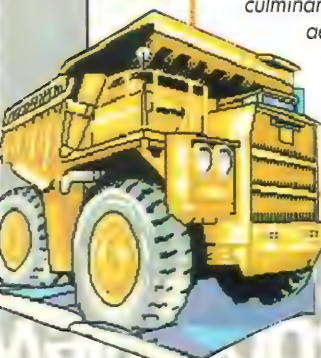
P.W.: «Micro Machines 2» es mucho más extenso que su predecesor. Hemos intentado duplicar casi todos los elementos de la primera parte: el número de circuitos (ahora hay 54), 16 escenarios en lugar de 6, 16 nuevos personajes y 17 vehículos. También hemos incluido una opción inédita en el modo de 1 jugador: la Súper Liga. Todos los circuitos de «Micro Machines 2» son nuevos, y hemos tratado de incluir elementos interactivos en cada uno de ellos, como por ejemplo el viento, la lluvia e incluso mazorcas giratorias.

H.C.: ¿Existe alguna posibilidad de que programéis una versión para Super Nintendo? ¿Habrá

una tercera parte del juego?

P.W.: Al no tener licencia de programación para las consolas Nintendo, Codemasters no va a distribuir «Micro Machines 2» en Super Nintendo, aunque es posible que en Navidades la licencia le sea concedida a otra compañía para su futuro lanzamiento en el Cerebro de la Bestia.

Por otra parte, pienso que «Micro Machines» va a salir en las nuevas consolas, y me gustaría que Supersonic Software se encargara de convertirlo a esos formatos. Pero no hay nada decidido



El siguiente paso adelante



FIFA 95 SOCCER

DEPORTIVO

Con más de 100 de los mejores clubs de Europa luchando por once títulos de liga, sólo los mejores adaptados sobrevivirán. FIFA Soccer '95 ofrece más de 200 equipos de los mejores del mundo. Descubre por ti mismo qué continente es superior en fuerza, habilidad e instinto futbolístico.

- Los jugadores mueven mejor el balón, realizan más y mejores asistencias.
- Nuevos pases por alto, que necesitarás para luchar frente a frente con los nuevos porteros.
- Los goles son resultado de los pases por alto, de los pases a la altura del cuerpo y de los lanzamientos con efecto.
- ¡Lanzamientos más ajustados! ¡Jugadores más rápidos! ¡Pases más potentes!

DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE.

© 1994 Electronic Arts. EA SPORTS y el logo de EA SPORTS son marcas registradas de Electronic Arts. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.

FIFA
SOCCER
'95



EA
SPORTS

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
MEGA DRIVE



DROSOFT Moratín 52, 4ª planta 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

CON SOLA
super nes-mega drive
COM PAÑIA
virgin
LANZAMIENTO
diciembre



MD

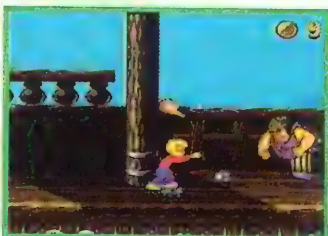


MD

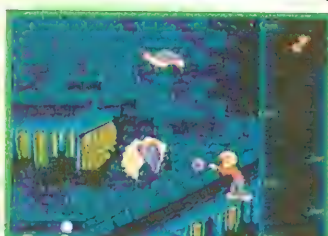
The Pagemaster» se tratará de una alucinante experiencia que os llevará a recorrer los títulos más clásicos de la literatura universal. ¿Cómo? Pues de la mano de su joven protagonista, **Richard Tayler**, un niño que por

obra de magia se ve trasladado al interior de los libros.

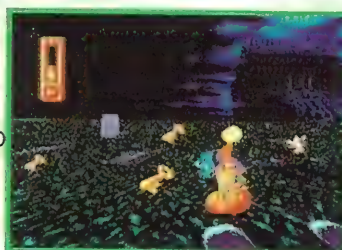
El origen de este videojuego, que llegará próximamente a **Super Nintendo y Mega Drive**, no es otro que una película con la que la Twentieth Century Fox pretende arrasar en taquilla estas Navidades. Y razones de éxito no le faltarán, tanto por un guión en el que **personajes reales interactúan con dibujos animados**, como por el elenco de actores encabezados por **MacCaulay Caulkin** (¿recordáis al niño de "Solo en casa" o "Mi Chica"?) y **Christopher Lloyd**, que de profesor chiflado en "Regreso al Futuro" o de Fétido Addams pasará a dar vida a este misterioso Amo de las Páginas.



SN



MD



SN



SN

Entre libro viviente y el malo de turno, el pequeño Richard tendrá la oportunidad de acceder a espectaculares fases de bonus como las que os mostramos en estas dos pantallas. Mucha agilidad y un completo dominio de la situación es todo lo que necesitará para obtener las siempre apetecibles bonificaciones.



SN

Los chicos de **Probe** se han encargado de programar este juego, que contará con la nada despreciable cantidad de **16 megas en ambas versiones**. Con una historia que seguirá fielmente el argumento de la película, la compañía **Virgin** os invitará a asumir el papel de Richard Tayler para adentraros en tres fases

que se dividirán en función de su desarrollo temático: **novelas de terror, de aventura y de fantasía**. Así, Frankenstein, Mister Hyde, Long Jonh Silver, el capitán Ahab o el Lobo Feroz cobrarán vida para impedir que Richard regrese a la realidad.

Aparte de su argumento, os encontraréis con un **juego excelentemente realizado**, con unos gráficos de lujo en los que destacarán los movimientos del protagonista.

No, esta imagen no pertenece al juego sino a la película "The Pagemaster", protagonizada por el joven MacCaulay Caulkin y Christopher Lloyd.

Empezaron a jugar con Super Metroid en 1994.

PALOMA
GOMEZ

Nunca ha besado
a un chico.
Pero ha tenido
sensaciones
increíbles.

MARTA
GUTIERREZ

No se presentó
al examen
de Selectividad.
Pero sabe
lo que es bueno.

ALICIA
LOPEZ

Nunca ha sido invitada
a una fiesta.
Pero se lo ha pasado
como si hubiera ido.

AÑO 2050, TODAVIA ESTAN EN ELLO.

No pierdas ni un segundo.
Empieza cuanto antes con
Super Metroid, porque sus
24 Megs le convierten en
el juego más largo editado
hasta el momento para
Super Nintendo. Aunque si
lo prefieres, tienes una
versión para tu portátil:
Metroid II.

Estás tardando mucho,
deja de leer este anuncio
y ponte manos a la obra.


Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39 28046 MADRID

El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: 01 319 22 44.

REPORTAJE.....

Konami se establece en España

LA PRESTIGIOSA COMPAÑÍA NIPONA HA DECIDIDO DISTRIBUIR SUS PROPIOS CARTUCHOS EN NUESTRO PAÍS PARA AGILIZAR SU LANZAMIENTO Y EVITAR EL TRADICIONAL DESFASE ENTRE SU APARICIÓN EN JAPÓN Y EN ESPAÑA. HAN EMPEZADO CON CINCO TÍTULOS BASTANTE FUERTES, PERO NOS DICEN QUE LO MEJOR TODAVÍA ESTÁ POR LLEGAR.

Hace unas semanas recibimos en nuestra redacción a los responsables de que Konami ya esté representada en nuestro país. Nos contaron que habían decidido distribuir sus propios juegos y así evitar molestos retrasos. Y es que hasta ahora

los cartuchos de Konami nos llegaban de la mano de Bandai, después de haber sido lanzados en Francia y en función del stock que allí hubiera. En consecuencia, siempre nos llegaban tarde.

Su intención es ir poniendo los juegos en el mercado al mismo ritmo que en Japón,

limando las enormes diferencias de fechas que sufren los cartuchos. Para empezar van a igualarnos con el resto de Europa, trayéndonos cinco cartuchos que ya están rompiendo en Alemania.

Claro que todo esto que os estamos diciendo se aplica

sólo a los cartuchos de Nintendo (Super Nintendo y Game Boy). Los juegos de Mega Drive los seguirá llevando Sega en función a un acuerdo previo.

Pero lo mejor es pasar de rollos y enseñaros los juegos que quizás ya mismo estén a vuestra disposición.

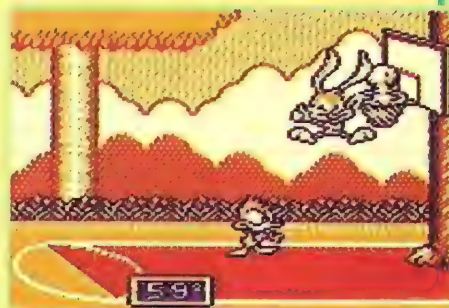
T.T.A. WILD WACKY SPORTS (SN)



Los Tiny Toons vuelven a Super Nintendo, pero no para protagonizar un cartucho de plataformas, sino para deleitarnos con las pruebas deportivas más locas del momento. Hasta cuatro jugadores podrán competir para probar su habilidad a la hora de nadar, cortar árboles o lanzar cohetes al espacio.



T.T.A. WILD WACKY SPORTS (GB)



Son pequeños, pero capaces de cualquier heroicidad deportiva. Sólo tenéis que dejarlos corretear por vuestra Game Boy para alucinar con su especial espíritu deportivo. Podréis competir dos amigos y elegir entre las habituales pruebas deportivas o los originales juegos de sociedad que sólo podía idear esta loca pandilla.

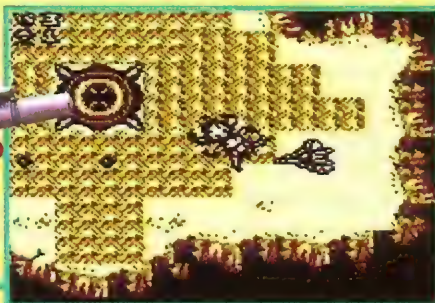


SPARKSTER (SN)

Está a punto de aparecer en Alemania. Es Sparkster, la increíble mascota de Konami que nos alucinó a todos en sus «Rocket Night Adventures». Esta vez va a ser Super Nintendo la que reciba una desbordante **descarga de acción, simpatía y calidad técnica**. La zarigüeya de Konami os asombrará con sus nuevas habilidades. No habrá enemigo, por grande que sea, que se le resista.

PROBOTECTOR (SGB)

Nunca Probotector había tenido **tanto color** en una Game Boy. Y es que estamos ante un cartucho que **aprovecha a tope las posibilidades del Super Game Boy**, para dotar del ambiente **apropiado** las aventuras más completas de estos héroes futuristas.



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (SN)

Las andanzas televisivas de **Batman y Robin** no podían encontrar mejor soporte que este cartucho de 16 megas para Super Nes. En él visitarán una **Bat-cueva** llena de armamento, conducirán un **Bat-móvil** rapidísimo y lucharán con los peores villanos.



TAMBIÉN KONAMI, PERO MENOS

Como ya os hemos dicho, Konami no va a distribuir sus juegos para **Mega Drive**. La encargada va a ser la **propia Sega**, que tiene tres grandes títulos en lista de espera. Quizá el que más os sorprenda sea «**Animaniacs**», una aventura de plataformas en la que **se controla a tres personajes** ¡a la vez! Pero no perdáis de vista ninguno de los otros dos títulos. Van a traer cola...



ANIMANIACS



PROBOTECTOR



SPARKSTER

LO MÁS
NUEVO

MEGA DRIVE

VIDEO
SUPER NINTENDO



LOS LEONES TAMBIÉN SABEN JUGAR

THE

LION KING

No os vamos a repetir la historia de Simba, ni pensamos explicaros otra vez las excelencias de una técnica que ha hecho que un sprite con forma de león adquiera una realidad insuperable. Tampoco os vamos a contar nada de la película que la mayoría ya estaréis deseando ver. Pero lo que sí vamos a hacer es profundizar en el juego, un juego que os encantará.

«The Lion King» os invita a recorrer diez fases totalmente distintas, que van evolucionando desde un simplismo infantil y colorista hacia una etapa sombría y oscura que arrastra al Simba adulto a enfrentarse con peligros poco sospechados al principio. El ritmo ágil y entrañable de las praderas y desiertos contrasta con la fuerza y dureza de Pride Rock, las entrañas del volcán y la guarida de Scar. Los cómicos y deslabazados movimientos del cachorro se convierten en gestos precisos y contundentes cuando Simba alcanza la plenitud de sus fuerzas.

En suma, el juego madura con el protagonista y hace madurar al

jugador que tiene que aprender las habilidades de personaje.

Precisamente en este continuo movimiento encontraréis la mayor virtud de este juego. Nunca se termina de mecanizar una acción, porque esa acción se modifica en cada fase. Nunca se termina de perfeccionar una rutina frente a los enemigos, porque Simba cada vez lucha de una manera distinta.

Por otro lado, «The Lion King» es un juego de plataformas. Con un saltador perfectamente animado, con plataformas integradas en los escenarios, con oportuna variantes, pero plataformas al fin y al cabo. Simba os obligará a estirar los brazos en un intento de empujarle hasta el otro lado del barranco, y os hará sufrir mientras engancha o no las colas de los hipopótamos. En una palabra, nunca estaréis lejos del sobresalto que sentiréis al ver hundirse el suelo bajo vuestras zarpas.

Algunas fases imponen un ritmo rapidísimo, en el que no está permitido el error y la acción os obliga a avanzar sin descanso. En ellas os dejaréis gran parte de vuestras vidas, hasta que memoricéis el mapeado. Otras fases proponen laberintos intrincados en cuyo interior se esconden los items que pueden favorecer el avance de Simba. En todo caso, la dificultad del juego se dosifica de modo que siempre podréis avanzar, pero nunca demasiado rápido. Todos los obstáculos son superables, pero necesitaréis concentraros a tope para vencerlos.

El rey de los animales os reclama. No le hagáis esperar demasiado, porque podéis perderos un montón de horas de diversión. Una diversión animal.





A través de diez fases "salvajes", participarás en la aventuras de un pequeño cachorro de león que afrontará mil y un peligros hasta lograr convertirse en el Rey de la Selva.



LAS TIERRAS DEL REINO

Cómo debe actuar un cachorro de león y cuáles son sus habilidades



Ésta es una buena fase para que aprendas a controlar todos los movimientos de Simba. Habrá ocasión para colgarse y trepar sobre todo tipo de plataformas.



Los primeros enemigos de Simba no entrañan demasiado peligro. Bastará con saltar o rodar para deshacerse de todos ellos. Un buen gruñido a tiempo puede ayudar.



En las copas de los árboles se oculta una buena cantidad de objetos interesantes. Aprovecha la ocasión para investigarlos. No te decepcionará lo que encuentres.



Fuera del camino principal suele haber jugosas sorpresas. Una vida extra custodiada por un erizo es un premio que difícilmente puedes dejar escapar. Demuestra tu valor.

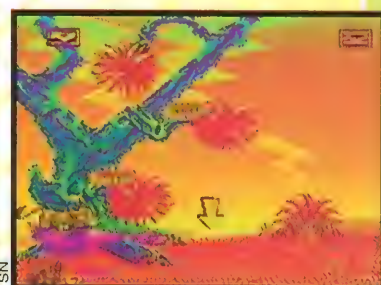
El mes pasado os mostrábamos algunas de las animaciones de Simba cachorro. Ahora podéis ver de lo que es capaz de adulto. La secuencia de movimientos del león frente al cachorro es mucho más fluida y bastante más completa.

ESTOY IMPACIENTE POR SER REY

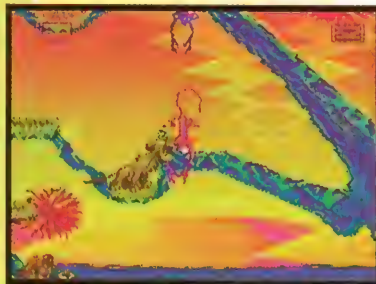
Monos, rinocerontes, avestruces y los saltos más complicados



En casi todas las fases puedes disfrutar de una presentación que emula alguno de los momentos clave de la película. Un buen modo de no perderte en el argumento.



La avestruz es un compañero de viaje impredecible. Cabalgando en su lomo, Simba debe evitar los nidos de pájaro y los obstáculos del suelo. Reflejos y rapidez ante todo.



Los monos lanzan a Simba de un lado a otro, pero no siempre en la dirección justa. Usando la cabeza y su rugido, el león tiene que cambiar la orientación de alguno de ellos.



Los troncos flotantes no son difíciles de superar, siempre que Simba calcule el momento justo del salto. Si falla en sus cálculos, perderá una vida y tendrá que comenzar de nuevo.



Difícil papeleta se le presenta a nuestro leoncito. Tiene que atravesar por encima del río agarrándose a las colas de los rinocerontes y a las orejas de los hipopótamos. Lo malo es que ninguno deja de moverse, por lo que Simba debe calcular los saltos con sumo cuidado. Y si cae al agua, a volver a empezar.

LO MÁS NUEVO

EL CEMENTERIO DE ELEFANTES

Los peligrosos dominios de las hienas



Un pequeño laberinto a base de huesos de elefantes obligará a Simba a poner en práctica todo lo que ha aprendido en sus correrías por las tierras del reino.



Una nueva posibilidad: trepar por las paredes. Las garras del cachorro tienen que buscar todas las grietas para ascender por escarpadas paredes de piedra.



Las hienas van a poner en apuros a Simba. Muchas veces debe saltar sobre ellas para atontarlas, pero otras puede esquivarlas agarrando los huesos que sobresalgan.



Hienas, huesos que se rompen después de pisarlos, saltos al vacío... Sólo faltaban los buitres para terminar de complicar la pequeña gran aventura de Simba.

LA ESTAMPIDA

Una carrera loca con el peligro en los talones



Posiblemente es la fase más espectacular del juego. Simba se ve rodeado de bisontes que van a hacer lo imposible por pisotearle. Su única posibilidad es esquivarlos.



El cachorro tiene que pensar muy bien hacia qué lado quiere huir. No todos los bisontes corren igual de rápido, así que debe estudiar sus movimientos o terminará aplastado.



Claro que no sólo hay peligro detrás, sino que también hay que estar atento al suelo. Las piedras que aparecen de repente resultan tan peligrosas como la estampida.

La magia de «The Lion King» reside en su personaje, sus animaciones, sus decorados, su jugabilidad... En fin, acabarías antes si te preguntases ¿qué no es mágico en este cartucho?



Permiten acceder a una fase de bonus.



Rellenan totalmente la barra de energía.



Rellenan la mitad de la barra de energía.

Mucho cuidado o perderá una vida.

Aumentan la barra de energía de Simba.

Aumentan el poder del rugido de Simba.

Bichos variados a la carta

Las vidas extras (1 Up) y las continuaciones (con forma de sol) son los únicos objetos "inanimados" del juego. Por su parte, la mayoría de los ítems capaces de facilitar tu aventura que vas a encontrar son escarabajos que sirven de alimento a Timon y Pumbaa.





SN

El mapeado de esta fase es un complicado laberinto. Un solo error y Simba acabará en algún pozo lleno de zarzas, del que será difícil salir con la barra de energía intacta.



SN

Si nuestro leoncito se para, le caerán encima un montón de rocas. Si corre a ciegas, puede ser víctima de erizos y zarzas. La solución es memorizar el camino y ser prudente.



MD

Simba debe aplicar en esta fase todo lo que ha aprendido, pero con el agravante de tener que actuar a toda velocidad, saltando y trepando en décimas de segundo.



MD

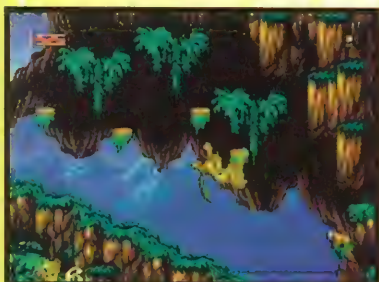
Nuestro pequeño personaje se va a encontrar corriendo delante de enormes piedras como si fuera un Indiana Jones cualquiera. Si se para un momento, no podrá escapar.

EL EXILIO DE SIMBA

Plataformas y laberintos a toda velocidad

HAKUNA MATATA

Un viaje a las cataratas más complicadas del mundo



MD

De piedra en piedra y mojándose la cola en los arroyos, el pobre Simba se va a enfrentar a un montón de canales de agua capaces de acabar con la paciencia de un león.



MD

Ranas escupidoras y arañas saltarinas se ponen de acuerdo con el difícil mapeado para terminar de complicar el paseo de Simba. Un salto a tiempo y se acabó el peligro.



MD

Uno de los pasos más complicados de esta divertida fase es avanzar sobre los escurridizos troncos que conducen a la cascada. Lo mejor es buscar un atajo y evitar este tramo.



SN

Si habéis superado la cascada os podéis considerar unos grandes plataformeros. Subir por troncos que se empeñan en bajar es una tarea de paciencia y habilidad.

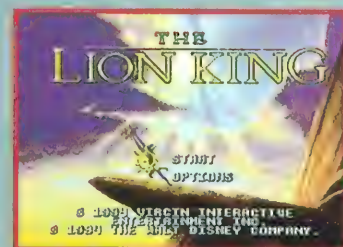


MD

Un gorila de considerables dimensiones se va a empeñar en no dejar pasar a Simba. Hay que esperar a que tire unos cuantos cocos, y luego saltar sobre él.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS VIRGIN Virgin/Disney

Nº jugadores: 1

Vidas: De 3 a 8

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 24

Gráficos

El movimiento de Simba y la calidad de los escenarios se ven perjudicados por la simpleza de algún fondo.

94

Música

Oportuna. Cada fase está acompañada por la melodía que se corresponde con la escena de la película.

93

Sonido FX

Simba gruñe como un león que aspira a ser rey. Los demás efectos son adecuados y tienen fuerza.

91

Jugabilidad

La rapidez de Simba compensa las dificultades que encontraréis para habituarnos a su control.

94

Adicción

Es largo y difícil. Pero lo más importante: resulta tan divertido que tardaréis en separaros de él.

93

Total

Juegos como éste no necesitan el apoyo de una película para llamar la atención. Merece la pena tenerlo y disfrutarlo.

94

Lo Mejor

- Es variado, largo, completo y divertido.
- La rapidez con que Simba encadena sus saltos.

Lo Peor

- Algunos escenarios tienen menos detalles de lo que se podía esperar.
- Puedes atascarte y desesperarte: tiene puntos difíciles de verdad.

LO MÁS NUEVO

Cuando ruge el león

Tienes que ser rápido de reflejos, tener las ideas muy claras y no arredrarte ante las plataformas difíciles. No necesitas más para disfrutar como un animal de este cartucho que reúne todas las características que convierten un buen juego en un juego genial. Incluida esa chispa que sólo lucen los mejores.

No merece la pena opinar por separado de las versiones para Super Nintendo y Mega Drive, porque las leves diferencias que presentan sólo se notan por comparación. En ambos cartuchos descubriréis un Simba grande y bien animado, dentro de unos escenarios precisos. En la versión para SN algunos escenarios tienen más detalles que en la versión MD. Por contra, el Simba de Sega reacciona mejor y más rápidamente a las órdenes del pad. Aunque todo es cuestión de acostumbrarse.

Ambos son igual de completos, largos y difíciles, y ambos os atraparán con la misma fuerza. Son dos juegos que se pueden tildar de altamente recomendables para que toda la familia se divierta "de una forma salvaje".

Teniente Ripley



EL DESTINO DE SIMBA

Llegó el momento de aprender a manejar las garras



La primera misión del Simba adulto es volver a las tierras de su reino. Sin embargo, el camino está lleno de peligros que le van a hacer usar sus garras.



Los monos se presentan ahora como un enemigo poco temible, pero muy molesto. Se dedican a lanzar piedras que van mermando la energía de Simba.



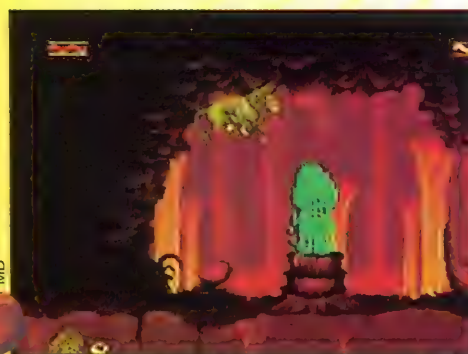
Para evitar las marañas de zarzas, Simba tiene que demostrar que con la edad no ha perdido nada de su agilidad. Aferrarse a los salientes es fundamental.



Las panteras van a intentar por todos los medios que Simba no llegue a su destino. Algunas veces salen en manadas y sólo las garras pueden detenerlas.

¡PREPARATE!

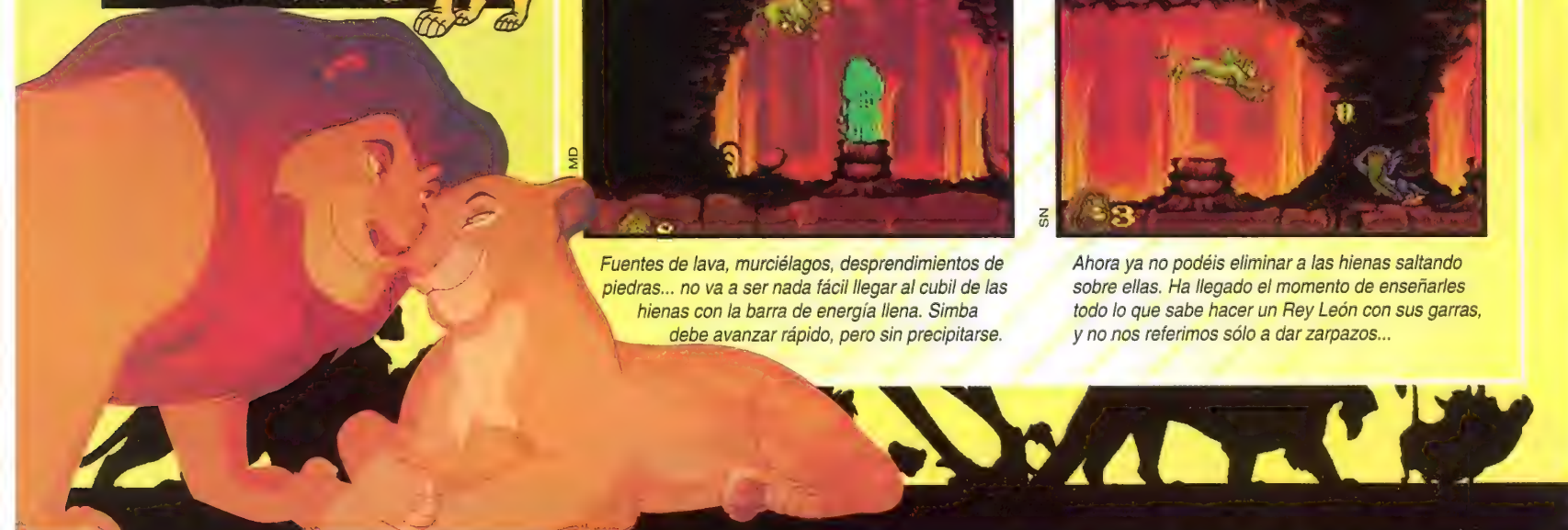
En el interior de la guarida de las hienas



Fuentes de lava, murciélagos, desprendimientos de piedras... no va a ser nada fácil llegar al cubil de las hienas con la barra de energía llena. Simba debe avanzar rápido, pero sin precipitarse.



Ahora ya no podéis eliminar a las hienas saltando sobre ellas. Ha llegado el momento de enseñarles todo lo que sabe hacer un Rey León con sus garras, y no nos referimos sólo a dar zarpazos...



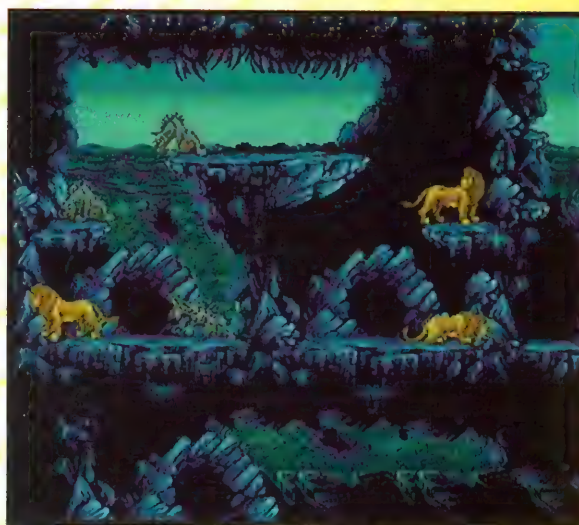
EL REGRESO DE SIMBA

Un laberinto de cavernas defendido por hienas

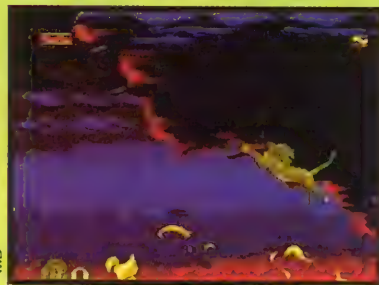


SN

Para superar esta fase, Simba debe recorrer un complejo laberinto entrando y saliendo de una gruta a otra. Tiene que atinar con la puerta correcta, pero antes de atravesarla necesitará librarse de todas las hienas que la custodien. Nada fácil si tenéis en cuenta que el laberinto es largo y abundan las hienas.



MD

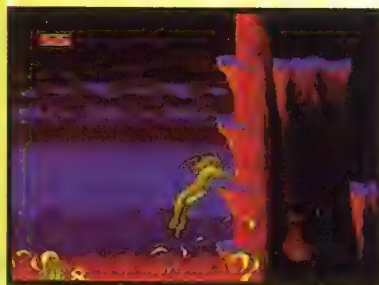


MD

Aparte de luchar contra el cobarde Scar, Simba ha de perseguirlo atravesando peligrosas plataformas.

PRIDE ROCK

El duelo a muerte con el usurpador Scar



MD

La escalada se ha convertido, en el transcurso del juego, en uno de los puntos fuertes de Simba. Si cae de alguno de estos riscos, acabará convertido en un león chamuscado.



MD

Scar es básicamente un cobarde. Cuando Simba lo voltee tres veces, huirá hacia la cima de la montaña y el nuevo rey tendrá que perseguirlo hasta que consiga acorralarlo.



MD

Simba debe darse mucha prisa a la hora de cambiar de plataforma. El fuego provocado por los rayos perseguirá al león de un lugar a otro sin darle tregua.

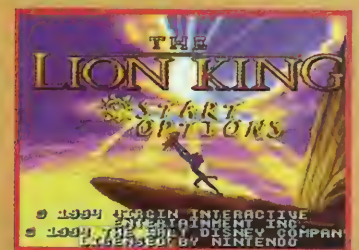
Pumbaa y Timon se encargan de los bonus



Si cogéis el escarabajo adecuado, terminaréis en una de estas dos fases de bonus protagonizadas por los amigos de Simba. En la primera, Pumbaa ha de procurar comer todos los escarabajos que pueda. En la segunda, Timon debe correr tan rápido como pueda, recogiendo items antes del tiempo límite.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS VIRGIN Virgin/Disney

Nº jugadores: 1

Vidas: De 3 a 8

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: De 0 a 3

Megas: 24

Gráficos

Las animaciones de Simba son impresionantes y los decorados, extraídos del film, están llenos de color.

95

Música

Son las melodías de la banda sonora original, que se adecúan perfectamente con el tono de cada fase.

94

Sonido FX

El rugido de Simba es un poco "light". De los demás, la mayoría son correctos y alguno impresionante.

90

Jugabilidad

Difícil de controlar hasta que os habituéis a vigilar a la vez sus cuatro patas. Su salto es un poco lento.

93

Adicción

Desde luego no es nada fácil, pero precisamente eso os garantiza diversión para mucho tiempo.

93

Total

Todos los aspectos de este cartucho están cuidados con esmero, empezando por el movimiento de Simba. No os defraudará.

94

Lo Mejor

- Muchas fases, largas y difíciles.
- Las animaciones del personaje en sus dos etapas de crecimiento.
- Los escenarios y sus perspectivas.

Lo Peor

- Algunas fases pueden hacerse desesperantes.
- El rugido no es muy contundente.
- La escasa variedad de enemigos.

GAME GEAR



PLATAFORMAS VIRGIN Virgin/Disney

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 4

Gráficos

La animación de Simba se mantiene en la línea de la versión 16 bits, salvando las diferencias, claro.

86

Música

La banda sonora de la película con las consiguientes limitaciones, pero muy agradable.

85

Sonido FX

En el apartado sonoro se echa en falta un poco de variedad. Los efectos son cortitos y sin mucha fuerza.

80

Jugabilidad

Los increíbles saltos de Simba se controlan con facilidad, siempre que no os salgáis de la pantalla.

87

Adicción

Es largo y sus tres niveles de dificultad contentarán a todos independientemente de su habilidad.

87

Total

Una buena adaptación de la versión de 16 bits. Sabe buscar soluciones interesantes a la limitación propia de la máquina.

86

Lo Mejor

- Tres niveles de dificultad para todos los gustos.
- Rápido, divertido y con múltiples alternativas.

Lo Peor

- La reducida pantalla no permite calcular bien los saltos.



Virgin ha sabido realizar una correcta versión para la portátil de Sega, en la que brillan las animaciones de Simba.



Todo es posible para el Rey

El Rey León ha sido capaz de introducirse en la portátil de Sega manteniendo casi intactas sus cualidades jugátiles. Es cierto que no es el mismo juego que el de Mega Drive, pero en todo caso hay que reconocer que la conversión realizada ha sido mucho más que digna.

Las animaciones de Simba son interesantes, los escenarios tienen un brillante colorido y la música acompaña con ritmo una acción marcadamente platáformera. Quizá lo mejor sea lo bien que se ajusta la dificultad a los distintos jugadores, con niveles que van de lo sencillito a lo auténticamente complicado. Al final, «The Lion King» siempre merece ser disfrutado.

Teniente Ripley



El argumento del juego resulta igual de fiel a la película en todo lo esencial. Las hienas siguen siendo el enemigo a batir.



Simba se va a encontrar con plataformas de todo tipo, forma y tamaño. Con unos buenos reflejos, adiós a los problemas.



Mucho ojo con los ríos. Un paso en falso y acabaréis mojados y con una vida menos.

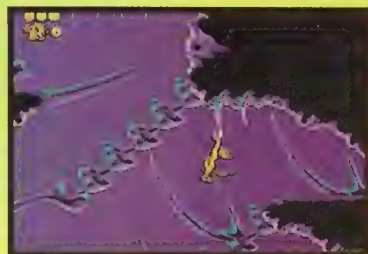




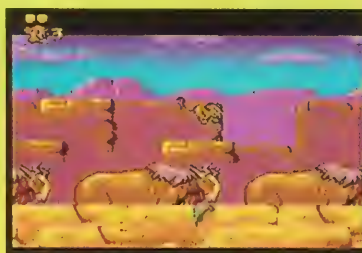
Para los olvidados poseedores de una Master, «Lion King» va a ser como una bendición caída del cielo en forma de una gran conversión.



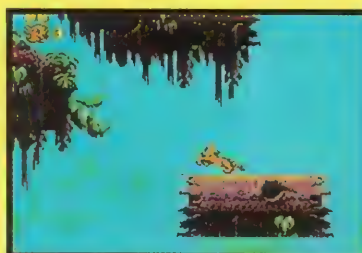
Tanto en su etapa infantil como en la adulta Simba va a conservar su enorme gama de habilidades, como la del salto.



Si Pumbaa coge suficientes escarabajos y evita las arañas, Simba puede ver incrementado su marcador de vidas.



Nidos, rinocerontes y monos juguetones. La historia se repite para que nuestro león demuestre que es un hábil saltador.



No sabréis los que es auténticamente difícil hasta que os enfrentéis a la fase de las cascadas. Un laberinto muy peligroso.



Disney vuelve a la carga

El equipo que forman Disney y Virgin sigue dando ejemplo de calidad y buenas maneras. Después de ver «Aladdin» o «Jungle Book» ya no nos sorprende que sean capaces de coger un cartucho de 24 megas para 16 bits y convertirlo en una joya de jugabilidad para los 8 bits.

Han sabido mantener intactas las virtudes y posibilidades del argumento, para hacernos disfrutar a tope de unas preciosas plataformas llenas de color. La agilidad del personaje, la oportuna banda sonora y las distintas alternativas de juego convierten a este cartucho en altamente recomendable. Y más, viendo lo poco que se cuida a la Master últimamente.



Teniente Ripley

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS VIRGIN Virgin/Disney

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 4

Gráficos

A pesar de las limitaciones de la consola, descubriréis un mundo lleno de color y una animación soberbia.

86

Música

La banda sonora original de la película acompaña a Simba a lo largo de toda su aventura.

84

Sonido FX

Los efectos sonoros carecen de contundencia y son escasos, aunque cumplen su cometido.

79

Jugabilidad

Manejar a Simba es muy sencillo, lo que hace que el juego resulte fácil y divertido para todos.

88

Adicción

Los tres niveles de dificultad y sus numerosas fases conseguirán que el juego os dure lo suyo.

87

Total

Nos encontramos ante uno de los juegos mejor animados para Master y que además cuenta con la dificultad adecuada.

86

Lo Mejor

- Las animaciones de Simba.
- Los variados escenarios en que se desarrolla la acción.

Lo Peor

- La fase de la estampida no impresiona tanto como debería.
- El sonido: podía haberse mejorado.

LO M A S


NUEVO

UNA AVENTURA DE PELÍCULA

NINTENDO
SUPER NINTENDO

INDIANA JONES'

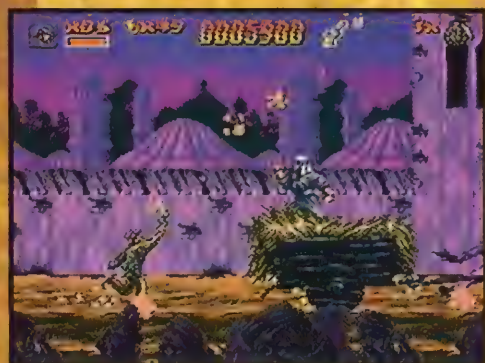
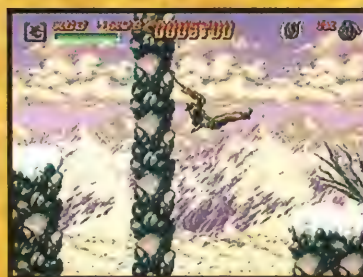
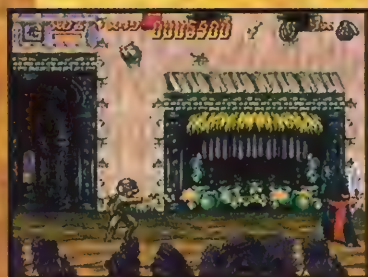
Greatest Adventures



Hacia tiempo que todos esperábamos con impaciencia que Lucas Arts nos deleitara con un cartucho que recogiera las aventuras de "la otra" trilogía cinematográfica más entretenida de la historia. Después de ver las maravillas que han hecho con la serie «Star Wars», clamaba al cielo un programa que recogiera las aventuras del irreplicable Indiana Jones. Tras anteriores intentos de otras compañías en otros soportes (que por cierto han pasado con más pena que gloria), JVC nos trae para Super Nintendo las auténticas aventuras del profesor Indiana, en un fantástico juego digno de los excelentes films de Spielberg.

«Indiana Jones Greatest Adventures» es un cartucho muy similar en su concepción a los famosos programas de la serie «Super Star Wars», pero, obviamente, tomando como base la historia del peculiar arqueólogo americano. De este modo, nos encontramos con un juego que recoge una perfecta mezcla de géneros (plataformas, acción, conducción de diversos vehículos y buenas dosis de lógica), sólo que en esta ocasión, en vez de dividir las tres películas en otros tantos cartuchos, Lucas Arts ha incluido los tres films en un mismo juego. Sin embargo, no es una mezcla alocada e incongruente, todo lo contrario, cada "película" tiene su principio y su final, y sigue rigurosamente el guión original.

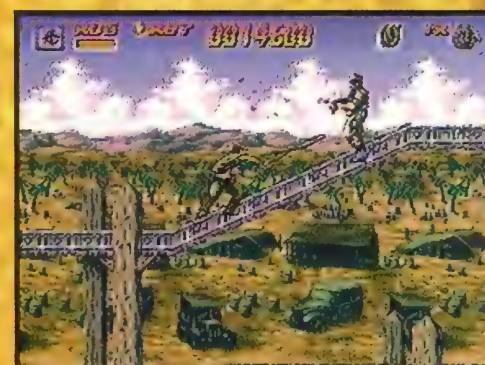
Durante todo el juego debéis controlar al bueno de Indiana, y desde un principio se puede comprobar cómo el personaje contiene todas las habilidades de las que hacía gala Harrison Ford: maneja el látigo, lo utiliza para dar saltos imposibles, dispara con su colt de la Segunda Guerra Mundial, reparte puñetazos con destreza, se arrastra, salta y hasta se sujeta el sombrero para no perderlo cuando las cosas se ponen feas. En el juego también se han incluido algunos fotogramas digitalizados de las escenas cumbre de las películas, así como diversos elementos que ya habréis visto en la mencionada «Super Star Wars», como la recolección de diferentes items, las fases en modo 7 y la aparición de los mismos enemigos que vimos en los largometrajes. Eso sí, preparaos porque la unión de las tres películas hace que el juego alcance la impresionante cifra de casi 30 niveles, con la dificultad acostumbrada de este equipo de programación. Al fin y al cabo, nadie ha dicho que Indiana Jones lo haya tenido nunca fácil.



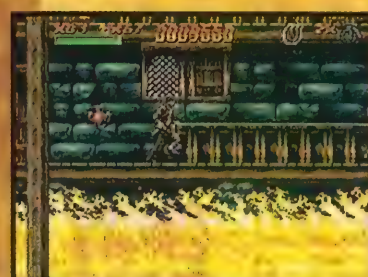
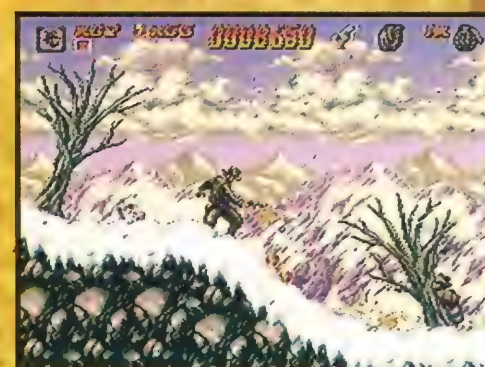
INDIANA JONES[®]

Raiders of the Lost Ark

La primera gran aventura del profesor Indiana. Encontrar el Arca de la Alianza supone un reto al alcance de muy pocos. ¿Serás capaz de desafiar a todo el ejército nazi?

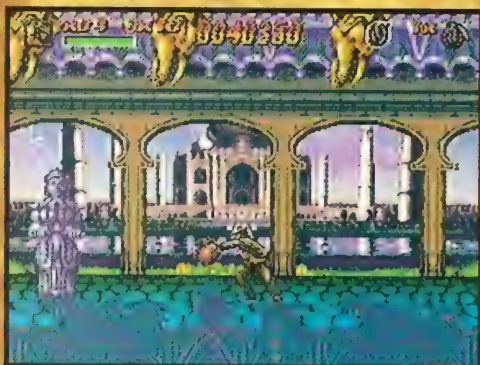
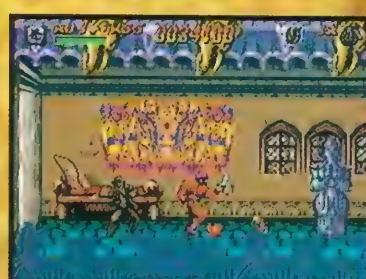


Los soldados del III Reich se presentan como los enemigos a batir durante esta primera aventura.



LO MÁS

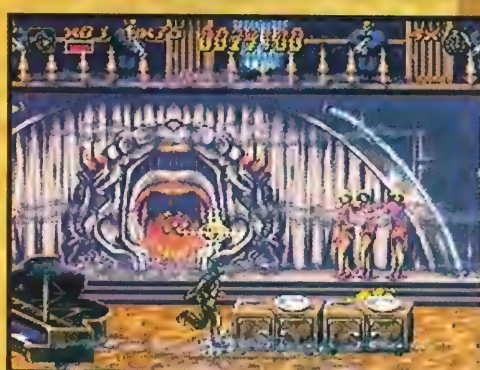
NUEVO



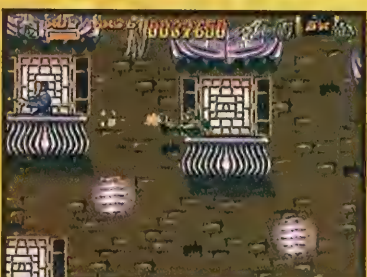
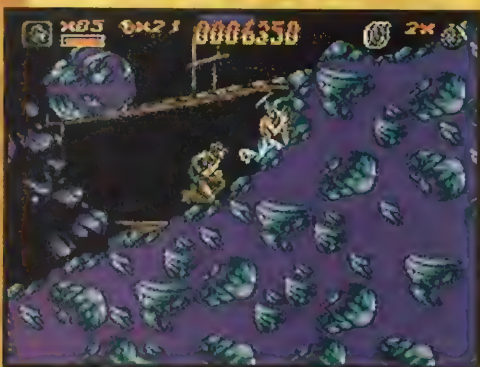
El Templo Maldito es un peligroso laberinto lleno de sorpresas. Sólo el ingenio os puede salvar.

INDIANA JONES' and Temple of Doom

El azar lleva a Indiana Jones, tras un accidentado paso por Shangai, a un recóndito lugar de la India. Allí le esperan innumerables peligros ocultos en el interior del Templo Maldito.



Esta segunda aventura comienza en Shangai, donde la mafia china os pondrá en serios apuros.



Oscar a los mejores movimientos

Lucas Arts se ha preocupado de dotar al personaje de una animación sobresaliente. Y es que no podía ser de otra forma, ya que el juego, sin un Indiana Jones que salte, maneje el látigo, dispare, pelee y escale edificios, habría quedado cojo. Sin duda, Indiana Jones tiene una "actuación" perfecta.

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS/ACCIÓN JVC

Lucas Arts

Nº jugadores: 1

Vidas: 5

Nº de fases: 30 niveles

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 5

Megas: 16

Gráficos

Indiana se mueve como los ángeles, los decorados son sensacionales y el scroll parallax es perfecto.

93

Música

Todas las melodías de John Williams en impecable sonido Dolby Surround acompañan a la acción.

91

Sonido FX

Una pasada, desde el ruido del látigo hasta los disparos y puñetazos, pasando por los sonidos de animales.

90

Jugabilidad

Hacerse con Indiana no requiere mucho tiempo. Y luego comprobaréis que las posibilidades son múltiples.

91

Adicción

¿Acaso las películas eran aburridas? Pues podéis imaginarlas con 30 fases y 3 niveles de dificultad.

91

Total

Un nuevo lujo de Lucas Arts, con todos los ingredientes para volver a deleitar como lo ha hecho la serie Super Star Wars.

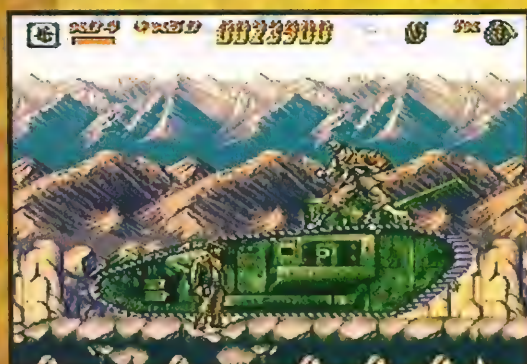
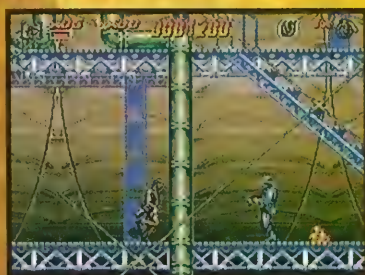
92

Lo Mejor

• Que por fin se haya tratado a Indiana Jones como se merece.

Lo Peor

• Que no haya más películas de este personaje para poder convertirlas en videojuegos.



Por supuesto, no podía faltar la famosa escena del tanque. ¿Seréis capaces de salir airosos de ella?



INDIANA JONES and Last Crusade

Indiana se ve obligado a continuar la búsqueda del Santo Grial tras el fallido intento de su padre, el Doctor Jones. De nuevo el ejército alemán se interpondrá en su camino.

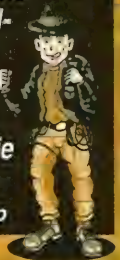


Con toda la magia de Spielberg

Fantástico. Cualquier fan de las películas de Indiana Jones puede sentirse orgulloso de este cartucho, que recoge perfectamente el espíritu de las aventuras filmadas por Spielberg.

Con un nivel técnico altísimo (mención especial para el apartado gráfico), el juego mantiene el interés durante todo su desarrollo, con algunos momentos de gran brillantez. Además, la ajustada dificultad, unida a los casi 30 niveles, hace que haya cartucho para rato. Si ya os gustaron los juegos de la serie «Star Wars», éste os va a volver locos.

Lolocop



No los perdáis de vista

Sin todos estos ítems que veis junto a Indiana, será realmente difícil que paséis una sola fase. Son las armas y objetos que pueden aumentar la vida de Indy. Normalmente suelen estar escondidos en extraños recipientes, así que procurad golpear cualquier objeto sospechoso que encontréis.

LO MÁS

NUEVO

**20.000
LEGUAS DE
AVENTURA
FUTURISTA**

ECCO

THE TIDES OF TIME

SEGA
MEGA DRIVE

Cosas extrañas están sucediendo en el océano. Las criaturas marinas desaparecen y se oyen remotos cantos en los mares. Cantos que parecen una llamada procedente de más allá del tiempo. A veces, entre las olas, parece oírse un nombre, un nombre mítico que se repite de boca en boca: Ecco. El héroe que salvó los mares de la amenaza del Vortex también ha oído la llamada, y en seguida se ha puesto a buscar al cantor que pide auxilio. Lo que menos se espera Ecco, el delfín, es que los cantos que le reclaman vengan del futuro, de un futuro que sin él dejará de existir.

La cuestión es que el Vortex no está destruido como todos pensaban. Sólo dormita con la idea de volver al pasado, antes incluso del nacimiento de su delfín verdugo, para cambiar los acontecimientos ocurridos y que nadie pueda derrotarle. Los habitantes marinos del futuro lo saben y ven peligrar su mundo. Por esa razón buscan al héroe de las leyendas, y están dispuestos a hacerle viajar a lo largo de la corriente del tiempo hasta que dé con el Vortex y lo destruya.

Cuando nuestro protagonista empieza a indagar las extrañas llamadas, nada sabe de lo que le espera. Siguiendo las instrucciones de sus amigos encuentra los túneles del tiempo, y en él va a iniciar un viaje sorprendente que le llevará a mundos ni siquiera soñados. En el futuro los delfines volarán, los enemigos serán monstruos extraños, el mar se ►





Para vencer las corrientes, Ecco tiene que buscar objetos que corten el agua.



La Mega Drive recupera a uno de sus más inteligentes héroes en una aventura que discurre en pleno túnel del tiempo.

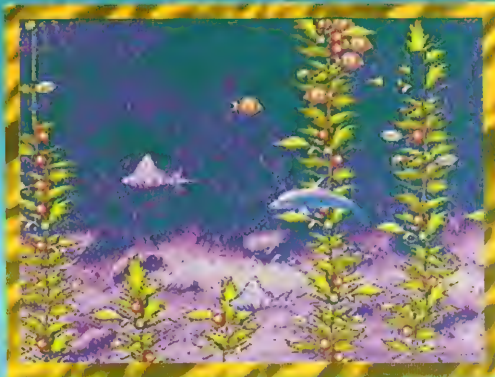
Entrada a otra dimensión



Si Ecco entra en los círculos concéntricos tomará un camino que le permite viajar en el espacio a lugares lejanos.



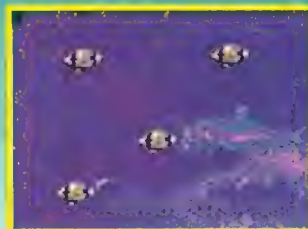
Atravesará una fase en 3D que le obligará a tocar todos los aros que encuentre. Sólo puede dejar escapar unos pocos.



De primera necesidad



Ecco debe comer y respirar para seguir en forma. Los bancos de peces recuperan su barra de energía, pero salir a la superficie a respirar no siempre es fácil. En el fondo del mar puede encontrar burbujas salvadoras.



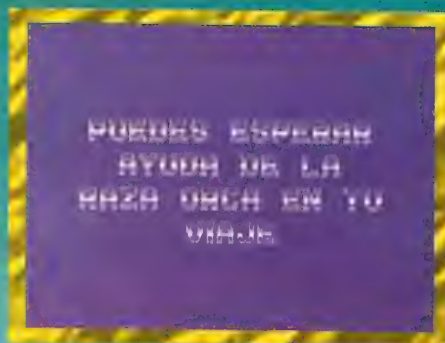
El futuro está lleno de túneles de agua aéreos. Tienes que ser hábil para no caer por los agujeros.



Los barcos hundidos son una constante en las aventuras de Ecco. Este sirve de refugio a un par de ballenatos perdidos.

LO MÁS

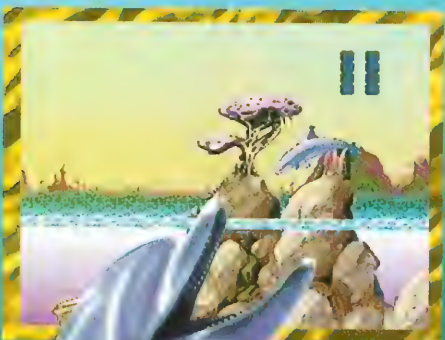
NUEVO



Sorpresa de las sorpresas, los textos del juego están traducidos al español. Que cunda el ejemplo.



Algunas piedras tienen la facultad de convertir a Ecco en otras criaturas, un pájaro en este caso.



Un tesoro en el fondo del mar

Después de tantas versiones de la primera parte, ya tocaba que Ecco volviera a Mega Drive con una nueva aventura. Básicamente os encontraréis con la misma estructura de fases laberínticas, objetos que hay que empujar y amigos que hay que salvar. Claro que ahora, es decir, en el futuro, hay cosas nuevas y extrañas que agilizan el juego y le dan la nota ideal de exotismo, para hacerlo distinto y otra vez atractivo.



Los que ya conocéis a Ecco sabréis de su enorme capacidad para absorber, y los que lo encontréis de nuevas no tardaréis en descubrirlo. Eso sí, si os va la acción desenfadada, no apostéis por Ecco; el delfín prefiere demostrar la inteligencia de su especie aplicando mil y una estrategias.

Teniente Ripley

► extenderá por el cielo en sucesiones de islas flotantes y corrientes aéreas, y habrá zonas donde los fondos tendrán una textura especial y unos colores brillantes.

El pasado y el futuro pondrán al delfín misiones entre la habilidad y la aguda inteligencia. Luchas en las que se requerirá fuerza física y laberintos donde el sonar será imprescindible. Allí, Ecco encontrará antiguos amigos y descubrirá nuevos enemigos, pero no cambiará su inteligente forma de ser. Y es que sin su cerebro, Ecco the Dolphin no es nadie.



Para no perderse en los laberintos submarinos. Ecco cuenta con la ayuda de su sonar natural. Basta con que cante en una dirección para tener un completo mapa de la zona.

MEGA DRIVE



AVENTURA SEGA Novotrade

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: Un océano

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Ecco es el de siempre y los nuevos fondos oceánicos son preciosos, con unas texturas casi reales.

89

Música

Las aventuras de Ecco vienen acompañadas de melodías agradables con todo tipo de variaciones.

91

Sonido FX

Ha habido pocos cambios. Los ecos oceánicos y las voces de animales marinos suenan igual de bien.

89

Jugabilidad

Si os hacéis con el manejo del delfín y os armáis de paciencia, descubriréis sus enormes posibilidades.

90

Adición

Siempre que no tengas prisa por llegar al final y te guste pensar y actuar, este juego te amarrará al pad.

92

Total

Un juego larguísimo plagado de posibilidades, con mil y una alternativas y precisos gráficos. ¿Qué más puedes pedir?

90

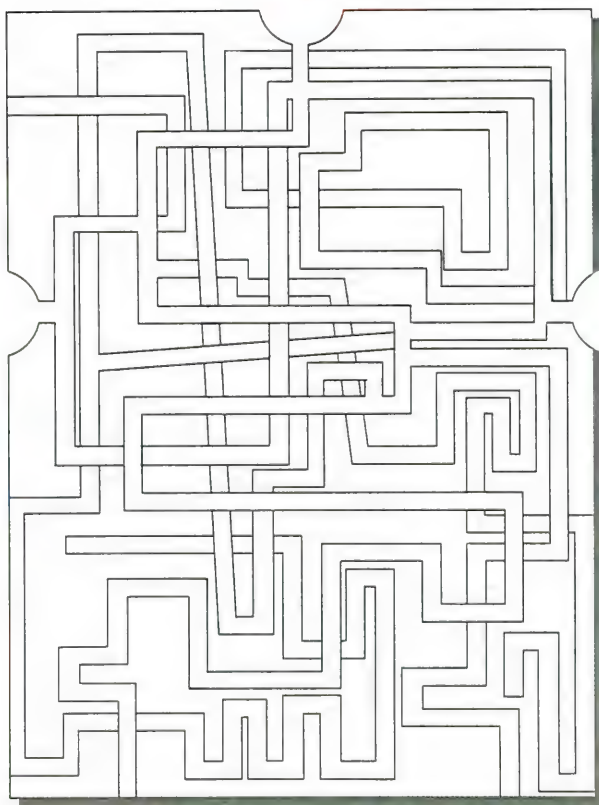
Lo Mejor

- Que los textos estén en español.
- Lo que se sufre y se disfruta a la vez.

Lo Peor

- Controlar a Ecco no es del todo fácil y requiere bastante paciencia.
- Algunos escenarios son muy parecidos a los de la anterior parte.

Te lo hemos puesto muy difícil.



KIRBY'S DREAM LAND o KIRBY'S PINBALL LAND. He aquí el dilema.

Si coges el camino de KIRBY'S DREAM LAND vivirás las aventuras y desventuras de Kirby, el personaje más tragón de Nintendo.

Pero si sigues el camino de KIRBY'S PINBALL LAND te encontrarás con que este divertido glotón se ha convertido en una alocada bola de pinball que hará saltar los especiales de tu mismísimo Gameboy.

Decidirse no es tan fácil, ¿verdad?

UNA PISTA: Ambos caminos te conducirán a la máxima diversión. Pero si todavía no tienes claro cuál escoger, decídetelo por los dos.



Nintendo

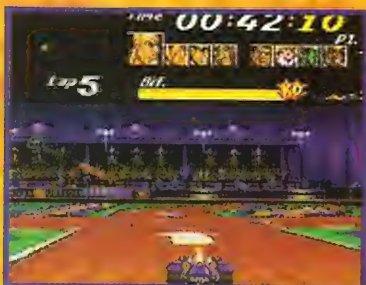
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

**Club
Nintendo**

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

LO MÁS

NUEVO



Todos los circuitos tienen sus propias características. Conocerlos a fondo es fundamental para ganar carreras.



Conseguir el primer puesto en el campeonato no es fácil, pero con un poco de práctica todo se puede conseguir.



AUTOS LOCOS, CARRERAS LOCAS



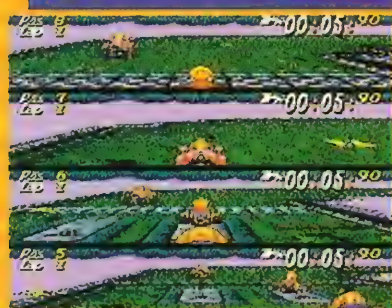
Street RACER

Es inevitable recordar el legendario «Super Mario Kart» nada más conectar este «Street Racer». El desarrollo del juego es muy similar, y además ambos están basados fundamentalmente en el famoso Modo 7 de Super Nintendo. Mediante esta técnica gráfica, la Super puede realizar por hardware distintos efectos visuales, tal es el caso de rotaciones, acercamientos y zooms. Aplicado en concreto a juegos de coches, podéis ver cómo vuestro vehículo, colocado en el centro de la pantalla, se «desplaza» gracias a las rotaciones y demás movimientos de los circuitos.

En el mencionado «Super Mario Kart» estos efectos se realizaron con tal suavidad y perfección que ha servido como modelo para posteriores programas. Pues bien, Vivid Image ha logrado una calidad similar con este «Street Racer», con la dificultad añadida de que no utiliza el chip DSP (que normalmente se emplea para apoyar las operaciones con el Modo 7).

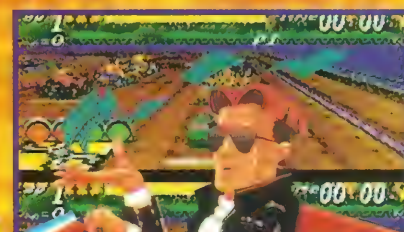
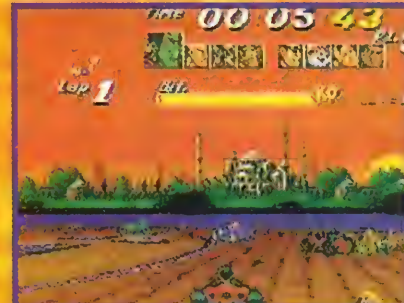
Dejando a un lado sus virtudes técnicas, este cartucho cuenta con suficientes opciones y modos de juego como para enganchar a cualquiera. En primer lugar, «Street Racer» contiene tres tipos de competiciones: «Practice», orientada a batir los records de todos los circuitos; «Championship», un campeonato de larga duración con varios circuitos y puntuaciones; y «Head to Head», para competir contra la máquina o bien hacerlo 2, 3 y hasta 4 amigos. Todo ello con ocho personajes a elegir, con sus diferentes características para golpear, saltar y perjudicar a los demás rivales.

Pero la cosa no queda ahí, porque los programadores han incluido la opción de organizar un curioso partido de fútbol-car, e incluso combates de «rumble» entre todos los coches. Así, tanto los aficionados a la velocidad como los que no lo sean quedarán satisfechos.



Cuatro mejor que uno

La posibilidad de participar dos, tres o cuatro jugadores es uno de los mayores atractivos del juego. Tal vez el hecho de ver la pantalla dividida en cuatro partes pueda resultar confuso en un principio, pero en poco tiempo os acostumbraréis. Aunque se reduzca el espacio de visión y el juego pierda espectacularidad, la diversión que supone disputar una carrera con otros tres amigos merece la pena.



Head to Head, duelo a muerte

La clásica competición de uno contra uno, o "Modo Versus", no podía faltar en un juego con tantas posibilidades. En ella podéis enfrentaros a la máquina o a otro rival, lo que sin duda supone una buena piedra de toque para empezar a familiarizarse con las armas de cada vehículo, antes de embarcarse en un campeonato.



Júntate con tres amigos, conecta este cartucho y verás cómo los chips de la Super Nintendo empiezan a echar humo.



A golpetazo limpio

¿A quién se le puede ocurrir crear una opción de Rumble, o Lucha Libre, en un juego de coches? Pues Vivid Image lo ha hecho, y el resultado es realmente curioso. En un escenario circular limitado, todos los coches se enfrentan haciendo gala de todas sus armas hasta que sólo queda uno. Resulta fundamental dominar con precisión todos los movimientos del coche, pues de otro modo es difícil golpear al rival.



LO MÁS

NUEVO

Championship, el momento cumbre

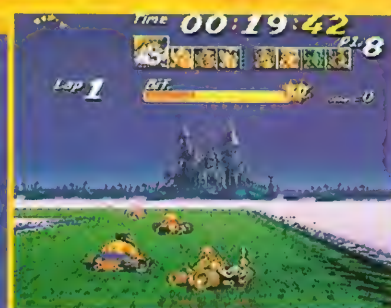


FINISHING TIMES

POS	NAME	TIME
1ST	SUZULU	00:35:20
2ND	SURF	00:36:54
3RD	SUMO SAN	00:36:92
4TH	HODJA	00:37:84
5TH	HELMUT	00:38:77
6TH	BIFF	00:38:82
7TH	FRANK	00:39:42
8TH	RAPHAEL	00:39:82

FASTEST LAP: SUZULU 00:05:11
PRESS START BUTTON

Sin duda, éste es el modo de juego estrella de «Street Racer». Antes de comenzar os aconsejo que tengáis un buen dominio del coche que vais a utilizar y que conozcáis al dedillo todos los circuitos, ya que podéis encontraros con diversas sorpresas. Hay cuatro tipos diferentes de campeonatos, y en todos ellas es necesario acabar cada carrera entre los cuatro primeros para poder seguir en competición.



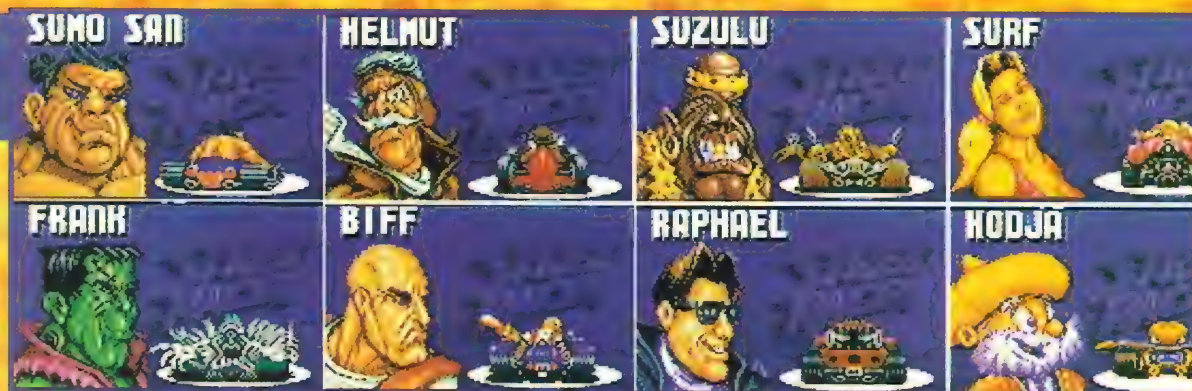
DRIVER LAP TIMES
DRIVER: HELMUT

LAP	TIME	POS
1	00:12:86	1
2	00:17:51	1
3	00:20:63	1
4	00:12:03	1
5	00:13:14	1

UP-DOWN VIEW MORE LAPS
LEFT-RIGHT CHANGE DRIVER

Practice, a por el récord mundial

Aunque este modo de juego sea el ideal para comenzar a jugar con «Street Racer», pronto os daréis cuenta de que también tiene su aliciente, como es conseguir el récord de velocidad en cada circuito. La máquina os ofrece todos los tiempos de paso para que podáis comprobar qué vuelta ha sido la más rápida.



Ocho pilotos con "gancho"

Como veis, los protagonistas del juego no podían ser más especiales. Cada uno tiene sus propias características, y en seguida comprobaréis cuál es el que mejor se adapta a vuestras habilidades. Eso sí, sentido del humor les sobra.

De armas tomar

Aquí tenéis un buen ejemplo de algunas artimañas utilizadas por los pilotos para perjudicar a sus rivales. Algunas les permiten saltar o aumentar su velocidad, y otras son para mandar a otros coches a la cuneta de un buen golpe.



Presentamos la versión 3.0 de PC FÚTBOL,
lo más parecido a ser analista, jugador,
entrenador y presidente de un equipo de fútbol.

30

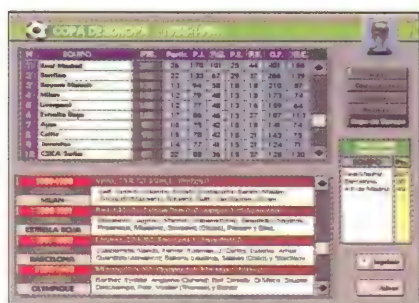
LIGA 94-95

*"Hay muchos
simuladores
de fútbol, pero
sólo uno es el de
Michael Robinson."*

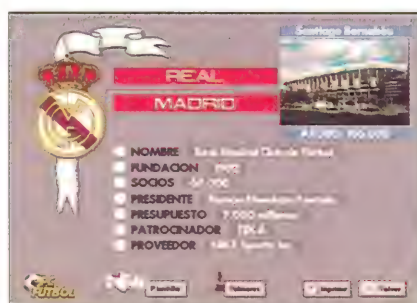
Michael Robinson



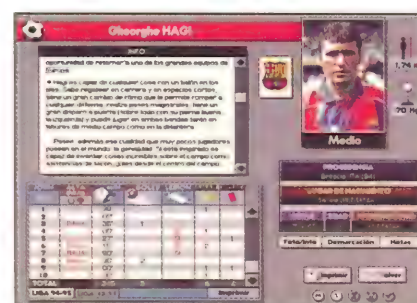
DINAMIC MULTIMEDIA



Historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.



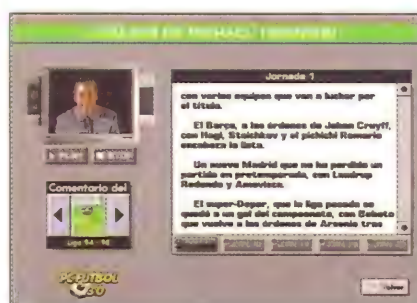
Base de datos interactiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División: escudos, estadios, palmarés, plantillas, etc...



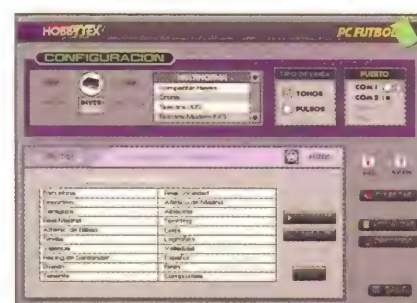
Más de 800 fichas técnicas de jugadores, entrenadores, y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol.



Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc...



Michael Robinson analiza el sistema de juego y las posibilidades de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.



PC FÚTBOL es actualizable por disquete o módem gracias a un interface gráfico de fácil manejo.

Exige el máximo a tu

Fíjate bien en las características que hacen úni

1.- Historia de las competiciones desde el año de fundación

La COPA DEL REY desde 1903, la LIGA desde 1929, la UEFA y la COPA DE EUROPA desde 1956 y la RECOPA desde 1961.

2.- Primera y Segunda división

Es decir, de 20 equipos hemos pasado a 40 y de 400 jugadores a casi 900.

3.- Rueda de prensa

No te conformes con los resultados y la clasificación. El seguimiento de PCFUTBOL 3.0 incorpora los titulares de las ruedas de prensa, las alineaciones e incidencias y el cuadro de goleadores.

4.- Michael Robinson

Nuestro fichaje estrella "destripa" el sistema

de juego y las posibilidades reales de los equipos gracias al exclusivo sistema TCD™ de televisión digital.

5.- Campo tridimensional

Olvidate de las visiones aéreas. El campo es tridimensional y los gráficos del doble de tamaño que la temporada pasada.

6.- Un "scroll" increíblemente suave

Lo más sorprendente de PCFUTBOL 3.0 es su nuevo scroll. Más que suave, es una auténtica retransmisión de TV.

7.- Marcajes

Qué son unas buenas tácticas sin unos buenos marcajes al hombre. Los grandes duelos de la Liga se trasladan a PCFUTBOL 3.0: Alkorta y Romario, Voro y Zamorano, Giner y Raducioiu...



La versión 3.0 incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc...



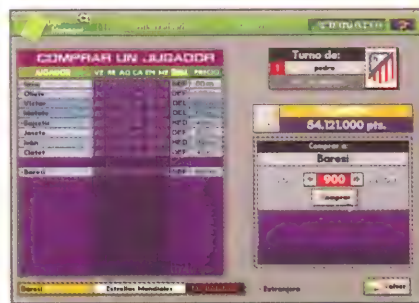
Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM x 2 y entre joystick o teclado.



Un simulador que contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc...



En la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, etc...



Siéntate en el sillón del presidente, traspassa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs.



Consigue dinero con las retransmisiones por TV, fija el precio de las entradas, pide créditos, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.

simulador de fútbol.

co a PC FÚTBOL 3.0

8.- Lesiones y tarjetas

El programa gestiona las lesiones de jugadores y el tiempo que deben estar en el "dique seco". Las sanciones por acumulación de tarjetas también están contempladas.

9.- Fichajes

En PCFUTBOL 3.0 tienes millones, cientos de millones para fichar jugadores de equipos nacionales o estrellas internacionales.

10.- Ligas consecutivas

Consigue preparar a tu equipo para ser campeón de Liga. No importa cuánto tardes, en PCFUTBOL 3.0 puedes jugar tantas Ligas consecutivas como tú quieras. ¿Quién ha dicho que sólo el Barcelona o el Madrid pueden ser campeones?



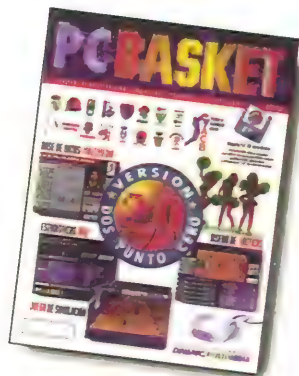
YA A LA VENTA
EN TU KIOSCO



6 Megas
en dos disquetes
de alta densidad
por sólo:



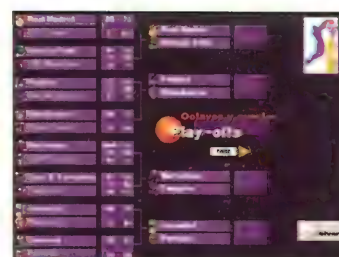
DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad/precio del mercado.



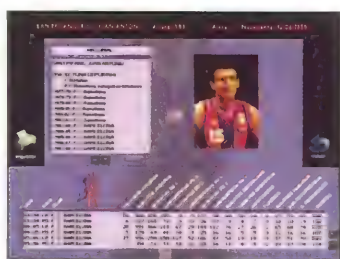
Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.



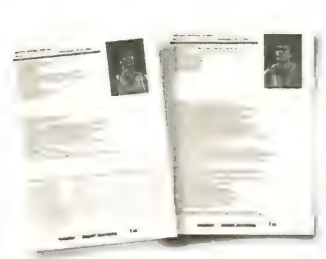
Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.



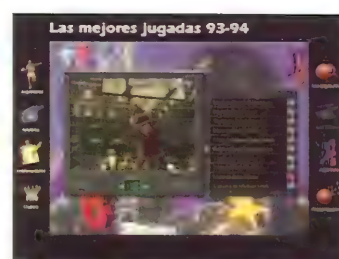
Sigue el desarrollo real de los Play-Offs '94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.



Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Liga ACB en los últimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.



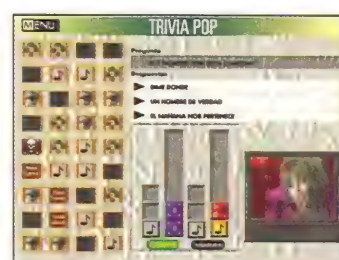
CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.



Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Teléfono
Distribuidores
(91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ☐ PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ☐ PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.
- ☐ CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ☐ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Código postal.....
Provincia..... Teléfono(.....)
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....
Firma:.....

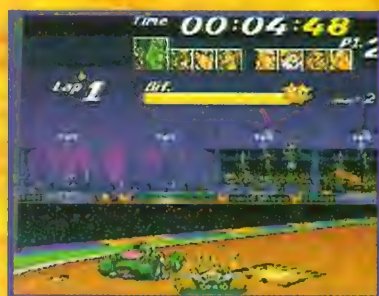
F O R M A D E P A G O

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.
- ☐ Visa

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



Para rematar la faena, juega un partidillo de fútbol sobre cuatro ruedas y participa en un torneo de eliminación.

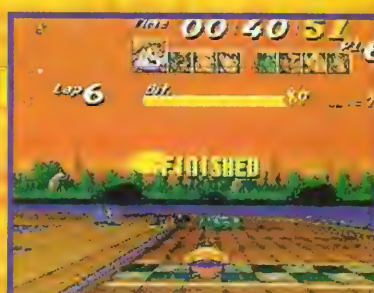


Tras la estela de «Mario Kart»

Sin lugar a dudas, no había visto un juego de coches tan genial, divertido y original desde el mítico «Mario Kart». «Street Racer», además, contiene las suficientes novedades como para poder ser considerado como un juego extraordinario por sí mismo.

La posibilidad de participar 4 jugadores a la vez, los curiosos modos de juego o las opciones de ataque de los personajes completan un cartucho cuya jugabilidad y adicción se disparan desde la primera partida. Totalmente recomendable para cualquier usuario de Super Nes.

Lolocop



...Y fútbol también

Si la idea de incluir un modo de lucha libre ya parece atrevida, ésta puede que os resulte una auténtica locura. Nada menos que disputar unos curiosos partidos de fútbol, por supuesto, sin bajarse del coche. La verdad es que en el fondo estos partidos también se convierten en auténticas batallas campales, pero al menos hay un balón de por medio. Por supuesto, en ellos podéis participar cuatro jugadores a la vez, y entonces sí que la locura está asegurada.



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO UBI SOFT Vivid Image

Nº jugadores: De 1 a 4

Vidas: 1

Nº de fases: Competiciones

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: 3

Megas: 8

Gráficos

Excelente utilización del Modo 7, además de buena definición de los personajes y un brillante colorido.

90

Música

Un extenso y divertido repertorio de melodías, repartidas para cada circuito o modo de juego.

89

Sonido FX

Queda limitado por la presencia constante de la música. Aun así, los que hay están bien realizados.

80

Jugabilidad

La fácil conducción (siempre que se coja el aire al modo 7) y otras virtudes disparan este apartado.

93

Adicción

Varios y espléndidos modos de juego, 4 niveles de dificultad y la garantía de poder jugar 4 a la vez.

93

Total

Un excelente cartucho que, partiendo de la base del gran «Mario Kart», ha sabido incluir nuevas e interesantes sorpresas.

91

Lo Mejor

- Todos los modos de juego.
- Jugabilidad y adicción altísimas.

Lo Peor

- El modo de 4 jugadores puede resultar, al principio, un tanto confuso.

LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
SUPER NINTENDO

SEGA
MEGA DRIVE

I LOVE
THIS GAME

NBA Live 95

¡Dinnng, Donnnng!
¡Señoras y señores!, ¡niños y niñas!, ¡la temporada baloncestística ha comenzado en los 16 bit de Sega y

Nintendo gracias a «NBA Live 95»! Ambos cartuchos son iguales en cuanto a número de opciones. A las 27 franquicias de la mejor liga del mundo, se les unen los equipos del Este y Oeste del último «All Stars» y tres conjuntos más para que confeccionéis vuestros equipos ideales.

Como los últimos simuladores de NBA, presenta tres modos de juego para jugar partidos aislados, temporada completa (82 encuentros y play offs) o simplificada (26 ó 52 y play offs), y play offs exclusivamente, con la posibilidad de cambiar los cruces de primera ronda. Tres son también los niveles de dificultad, aunque es posible hacer que la máquina juegue con vuestro propio nivel de juego.

Durante el encuentro, la pantalla ofrece media cancha con perspectiva diagonal, manteniendo la misma orientación en ambas canastas (scroll horizontal) y haciendo una pequeña oscilación si el balón se acerca a los límites de campo, para que siempre tengáis un amplio campo de visión (scroll vertical). Por su parte, los jugadores han sido recreados con total fidelidad, y las pistas son similares a las originales, con diferentes tipos de parquet incluidos.

Con esta serie de detalles, «NBA Live 95» promete ser el juego deportivo más valioso de la temporada para Super Nintendo y Mega Drive.



Esta jugada terminó con personal en ataque. Se puede apreciar como D. Rodman (con el pelo pintado de blanco) hace el amago de giro y se encuentra con el defensor contra el que carga.





SN



MD



SN



MD

La visión de juego también es muy importante en los partidos. Gracias a ella podéis ver jugadores desmarcados que os piden el balón. Si se les pasáis, pueden hacer "alley oop" tan espectaculares como este de Parish.

MD



PLAYER SETUP



Con los dedos de una mano

La posibilidad de intervenir hasta cinco jugadores simultáneos en equipos distintos o incluso todos en el mismo, es algo muy divertido. Además, fomenta la coordinación y cooperación entre todos.

El mejor simulador de basket creado hasta el momento va a saltar a las pistas de Mega Drive y Super Nes.



MD

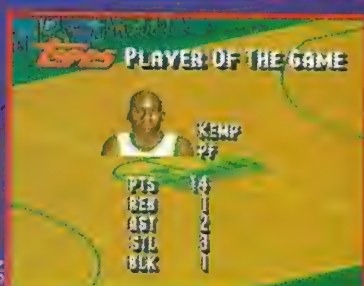


SN

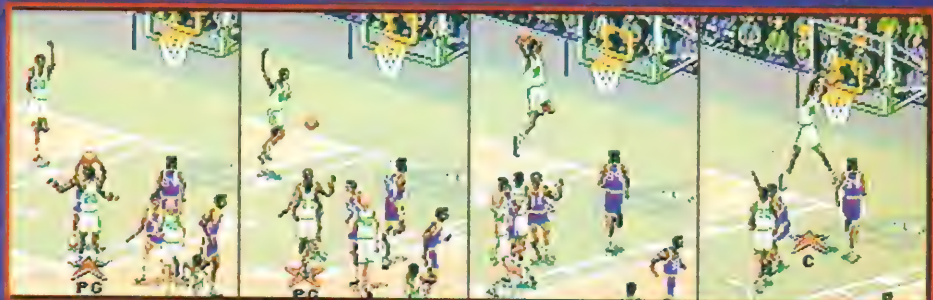
La perspectiva es siempre diagonal, sin giros extraños cuando el juego cambia de canasta, igual que una cámara de TV.



MD



SN



En esta secuencia podéis disfrutar de un genial movimiento de Starks, base de N.Y. Knicks, zafándose de su marcador y realizando un tiro en suspensión desde más allá de la línea de tres puntos. No falta ni un solo sprite de animación.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO EA SPORTS Electronic Arts

Nº jugadores: De 1 a 5
Vidas: 0

Nº de fases: Temporada completa

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 12

Gráficos

Cuando ves que un jugador desmarcado alza su brazo y te pide el balón, sobran más comentarios.

91

Música

Puede acompañar el desarrollo del juego o no, tú decides. En cualquier caso, no se llevará ningún EMI.

85

Sonido FX

Bastante superior al nivel de la música. Están todos los efectos que surgen en un partido de basket.

89

Jugabilidad

Programado para pad de tres botones, es simple en su ejecución y ello conlleva una gran jugabilidad.

92

Adicción

Las multitud de opciones lo hacen poco menos que necesario una vez que se ha jugado con él.

93

Total

Un programa que ha cuidado al máximo todos los detalles y que sólo se puede definir con dos palabras: puro baloncesto.

92

Lo Mejor

• Por destacar algo en concreto, las animaciones de los jugadores.

Lo Peor

• Ese precio...

LO MÁS

NUEVO

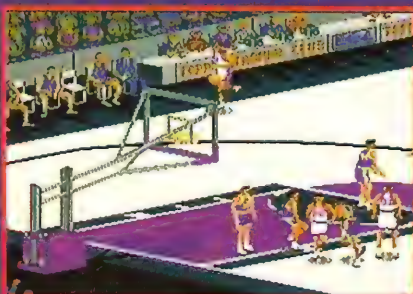
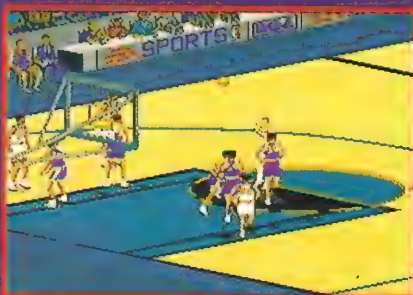


La defensa es uno de los factores mas decisivos en el baloncesto. Mirad como se ponen cuando se realiza un tiro cercano al aro.



Si un jugador tiene una situación clara de encestar, la propia computadora culminará la jugada sin necesidad de que intervengáis. En esta secuencia podéis apreciar cómo Kemp ve a Cage ("center" de Seattle) y tras pasarle el balón éste encesta. Como veis, la estrella indicadora sigue en Kemp.

Esta jugada tan bacilona solo puede verse en la NBA. Tras un espectacular mate, el jugador se va señalando al defensor que no supo pararle.



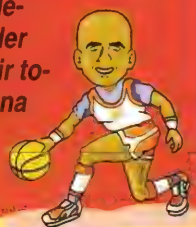
Las animaciones de los pases también han sido cuidadas hasta el mínimo detalle. Este pase con bote picado es de quitarse la gorra y lo que sea.

El mejor simulador de basket

El aspecto fundamental de todo simulador es ver hasta qué punto logra reflejar la realidad en la que se basa. Y lo más destacable de este programa es que refleja a la perfección la NBA.

La jugabilidad es total, gracias a un sencillo control del pad. Los sprites tienen un tamaño adecuado, lo que permite distinguir sus rasgos físicos y disfrutar de una completa gama de animaciones que recogen todos los lances de un partido. Por lo demás, cinco jugadores simultáneos, poder hacer tus propios equipos y, en fin, vivir toda una temporada de la NBA, supone una fuente de diversión segura y prácticamente inagotable.

Boke



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO EA SPORTS Electronic Arts

Nº jugadores: De 1 a 5
Vidas: 0

Nº de fases: Temporada completa

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 12

Gráficos

Las animaciones reflejan todos los movimientos que puede realizar un jugador sobre la cancha.

91

Música

Puedes elegir la intensidad de la misma durante los partidos, o bien no utilizarla directamente.

85

Sonido FX

Recoge desde el bote del balón hasta el chirriar de las zapatillas, pasando por el rebote contra el aro.

89

Jugabilidad

Buena respuesta al pad, pudiéndose realizar espectaculares jugadas en ataque y defensa.

92

Adicción

5 jugadores simultáneos, opción de jugar una temporada completa, crear tu propio equipo... Genial.

93

Total

Todos los aspectos han sido cuidados al mínimo detalle, para conformar el mejor simulador de basket realizado por EA.

92

Lo Mejor

- Gran facilidad en el manejo.
- Todos los gráficos y sus animaciones.

Lo Peor

- El elevado precio del cartucho.



No sigas buscando, ya está aquí Tetris 2.

Conservando la idea original del Tetris, hemos añadido más dificultad, más imaginación, más jugabilidad, más color (si utilizas Super Gameboy) y, sobre todo, más diversión. No insistas,
Tetris 2. La búsqueda ha terminado.

Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



Nintendo España, S. A.
 Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

LO M A S

NUEVO

Super
STAR WARS

**Y LA FUERZA
SE HIZO CARTUCHO**

RETURN OF THE JEDI

**NINTENDO
SUPER NINTENDO**

La saga «Star Wars» está completa. Lucas Arts se ha encargado de redondear la hazaña con un «Return of the Jedi» que casi os hará olvidar las excelencias de los otros juegos. Se parece a los anteriores, pero como siempre ese parecido no hace más que aumentar las virtudes de un juego complejo y completo, que sabe combinar lo mejor de las plataformas con lo mejor de los buenos arcade.

También han cambiado muchas cosas. Para empezar, los personajes. Mientras el Imperio contraatacaba, sólo Luke, Han y Chewie le plantaban cara, y además no podíais elegirlos, sino esperar la fase en que entraban en acción uno u otro. Ahora, con Luke hecho un auténtico caballero Jedi, las cosas han mejorado y ya son cinco los héroes en liza. Han, Luke y Chewie comparten megas con la princesa Leia y con el ewok Wicket, y en casi todas las fases podéis optar entre dos o tres de ellos.

La limitación a la hora de elegir personajes la impone la historia original. Como es lógico, Luke es quien tiene que enfrentarse a Vader y al Emperador, y Han no puede participar en su propio rescate. Claro que también hay partes en las que el éxito y la espectacularidad se han impuesto a la historia. Por ejemplo, al inicio del juego un vehículo estilo Landspeeder recrea las acciones en MD 7 de los anteriores cartuchos sin que lo exija el «guión».

Por lo demás, el argumento es de sobras conocido. Se abre boca con las interminables arenas de Tatooine, donde se esconde el caótico palacio de Jabba el Hut y la estatua de carbonita en la que se ha convertido Han Solo. Entre desierto, palacio, subterráneos y barcaza, nuestros héroes se repartirán nada menos que siete fases, en las que encontraréis desde conducción y plataformas hasta beat'em-up y acción. Pero esto sólo es la primera parte del juego. Una buena oportunidad, hablando ▶



Con giros alucinantes, saltos de infarto y velocidad de vértigo, esta fase es el primer obstáculo que os plantea el juego. Os hará falta suerte, habilidad y buenos reflejos.

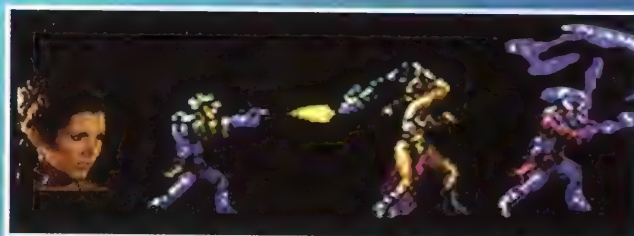


Los enemigos finales destacan por su espectacularidad y tamaño. Lo más impresionante en la mayoría de ellos es el juego de luz con el que se les da volumen.



Los salvadores de la Galaxia

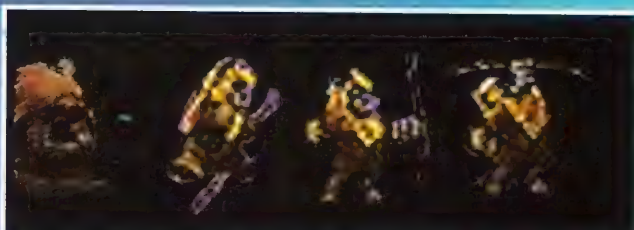
De los cinco héroes del juego, tres son más que conocidos por todos. La novedad viene de la mano de la Princesa Leia y Wicket. De Han y Chewie poco hay que descubrir, y de los otros os hablamos ahora.



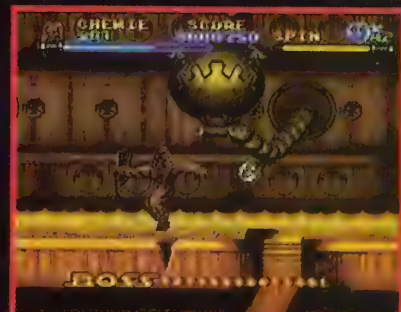
Leia se presenta con tres disfraces distintos (como en la película) que determinan también su forma de lucha.



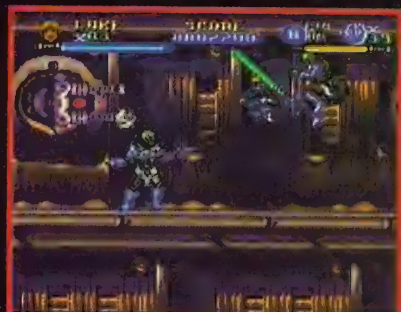
Luke ha mejorado su control sobre el sable láser y puede utilizar desde el principio los poderes de la Fuerza.



Wicket y su arco son un compenetrado equipo. El ewok puede saltar sobre las flechas que se queden clavadas.



Chewie será tu mejor baza a la hora de eliminar enemigos finales, gracias a su rápido y contundente "Spin". Este golpe le hace girar sobre el enemigo sin sufrir daño.



Si probáis a "atravesar" algunas paredes, podréis encontrar habitaciones con muchas sorpresas: corazones, vidas extra, armas más potentes... Todo lo que puede ser útil.

A lo largo de veinte fases podréis desempeñar el papel de Luke, Han, Leia, Chewie y el ewok, los cinco protagonistas del film, para derrotar a las tropas imperiales.

LO M A S

NUEVO



¿Os suenan estas caras?

Algunos enemigos finales están traídos por los pelos, y otros no se parecen a nada de lo que se vio en la película. Pero unos pocos, como los que veis aquí, son una estupenda reproducción de los peores retos a los que se enfrentaron nuestros amigos. El Emperador, Vader, Jabba y, sobre todo, la criatura que quería merendarse a Luke en el palacio de Jabba, os dejarán boquiabiertos ante el monitor. De nuevo, Lucas Arts ha sabido plasmar los mejores momentos de la aventura.



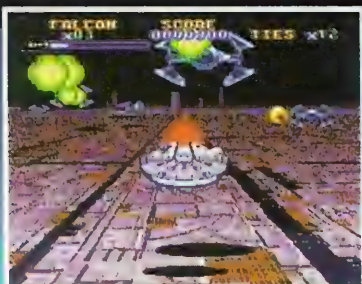
► de todo un poco, para que investiguéis los poderes con los que la Fuerza protege a Luke.

Cambio de sistema estelar. Endor se convierte en el escenario perfecto para otra tanda de aventuras, y los héroes forman un comando para desmantelar el escudo que desde allí protege a la Estrella de la Muerte. ¿Recordáis la escena de las motos? Pues por ahí podéis empezar a conocer los entresijos de este boscoso paraje plagado de criaturas extrañas, aunque no siempre peligrosas. Uno de estos bichitos es Wicket, el ewok, que cuenta para él solito con dos conflictivas fases de plataformas. Por su parte, saltando de un lugar a otro Luke quiere encontrarse con Vader, y para ello debe enfrentarse a una fase a caballo que

transcurre entre el bosque y la moderna tecnología imperial.

Mientras, el ataque Rebelde se desencadena y desde una torreta del Halcón tenéis que eliminar todos los cazas TIE que se pongan a tiro. Han, Leia y Chewie no pueden entretenerse si quieren volar el generador de los escudos a tiempo. ¿Y Luke? Pues enfrentándose a todas las tropas del Emperador, a Vader y al Emperador mismo, una tarea que sin la Fuerza sería casi imposible de realizar. Y si no perdéis un solo segundo, puede que lleguéis a ver cómo el Halcón Milenario se desliza por los corredores de la Estrella de la Muerte en una fase totalmente nueva y alucinante.

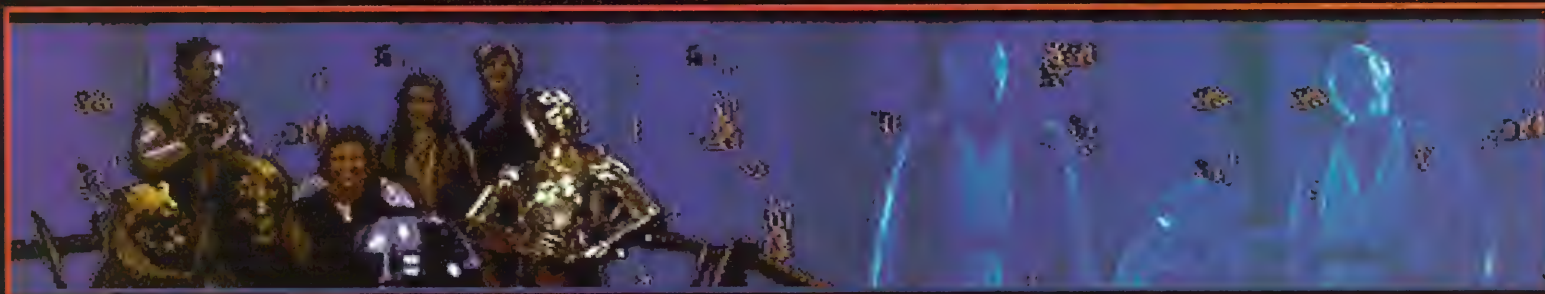
Imposible encontrar más: veinte fases sin un solo momento de respiro y un ritmo frenético. Un ritmo que os apasionará.



Nuevo look para el Halcón

En «Star Wars» nos quedamos sin que la nave de Han entrara en juego, y en «Empire Strikes Back» sólo la controlábamos en una fase de asteroides. Ahora se ha convertido en protagonista de cuatro importantes fases con originales perspectivas.

Primero, dispararéis desde una de sus torretas laterales, luego planeareis sobre la superficie de la Estrella de la Muerte, y para terminar tendréis que entrar y salir de los túneles que llevan al generador, sin más referencia que las estrechas paredes. Nunca el Halcón dio tanto juego.





PLATAFORMAS/ACCIÓN
JVC

Lucas Arts

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 20

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

La nitidez, brillo y variedad de los escenarios sólo es equiparable a la recreación de los personajes.

92

Música

Cada melodía del juego se corresponde con la que acompaña a la misma escena en la película.

94

Sonido FX

Los efectos de los disparos, la espada y los motores son soberbios, a diferencia de los gritos de los héroes.

90

Jugabilidad

Tan divertido como siempre y con mucha más variedad, gracias a la incorporación de cinco personajes.

91

Adicción

Aparte de los tres niveles de dificultad, hay mucha diferencia entre jugar con un personaje u otro.

92

Total

Ha sabido combinar lo mejor de los otros dos juegos para reunir uno nuevo y alucinante. El colofón perfecto a la saga.

92

Lo Mejor

- Cinco protagonistas distintos.
- Que Leia cambia igual que en la peli: es como tres personajes distintos.
- El juego de la luz en ciertas fases

Lo Peor

- Lo lento que resulta seleccionar el ítem de la Fuerza.
- Hay fases iguales a la segunda parte.
- Se ha suavizado un poco la dificultad.



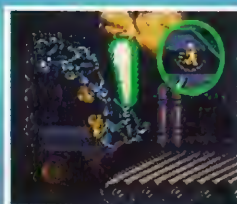
Detonador termal:
Como en los otros juegos, si no los usas rápido se pierden.



Escollas:
Son tres estrellas que giran en torno al héroe y acaban con el enemigo.



Escudos:
Durante un breve período de tiempo os protegerán de cualquier impacto.



Speed: Los héroes se convertirán en obuses que se mueven a la velocidad del rayo.

Items: nuevos y viejos conocidos

A lo largo del juego encontrareis muchos items conocidos (vidas extra, corazones, potenciadores de barra, cargadores de Fuerza...). Pero también aparecen otros nuevos, como algunos de arriba, de efectos sorprendentes.



La barcaza de Jabba os planteará uno de los retos plataformeros más complicados del juego, con saltos de auténtico riesgo.



La escena de las motos fue de las más aclamadas del film. Aunque atractiva, la del cartucho podía haberse mejorado.



Cada fase aparece precedida por la escena de la película que vais a disfrutar en el juego. Una buena manera de no perderse con el desarrollo de la historia.

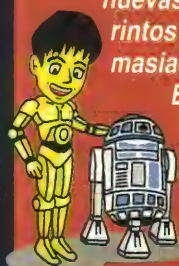


El mejor final para el Imperio

En este cartucho encontraréis una combinación perfecta de géneros que desencadena una trepidante acción. Acción sin descanso que dura y dura hasta que completéis 20 espectaculares fases. Claro que el ritmo no se mantiene con igual fuerza de un nivel a otro. Así, apasionan las fases nuevas y originales, pero decepcionan los típicos laberintos por el interior de las instalaciones imperiales, demasiado vistos ya en los otros dos cartuchos.

En todo caso, el encanto de los decorados de Endor o el castillo de Jabba, la nueva manera de luchar con el Halcón y la utilización justa de cada héroe son virtudes suficientes para situar este cartucho entre los mejores de plataformas.

Teniente Ripley



LO MÁS
NUEVO

The Mis Adventures of



PLATAFORMAS MÁGICAS

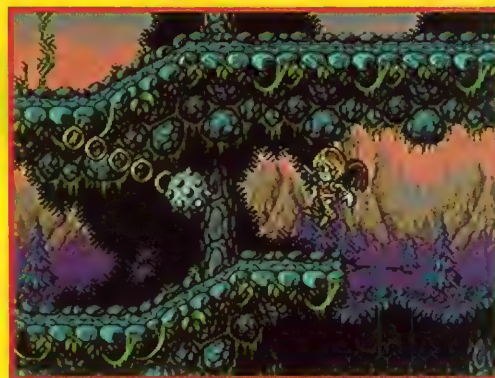
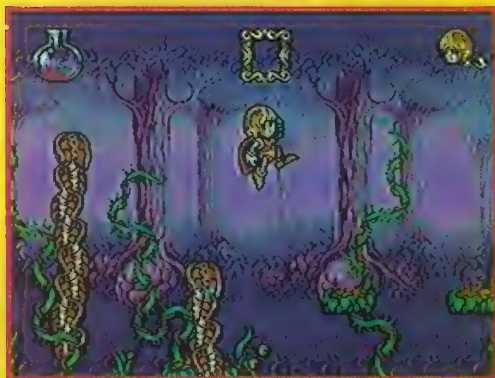
Cuando un lugar es famoso por la paz y felicidad con que viven sus gentes, no es raro que aparezca un villano con la única intención de mandar al traste tanta alegría abusando de sus malas artes. Esto es justo lo que ha pasado en las soleadas tierras de la isla Imagica.

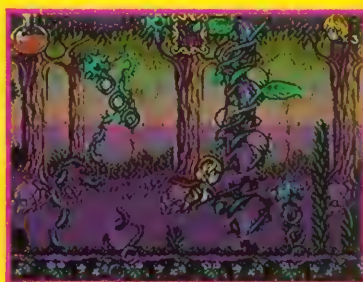
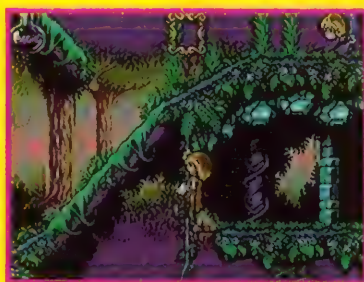
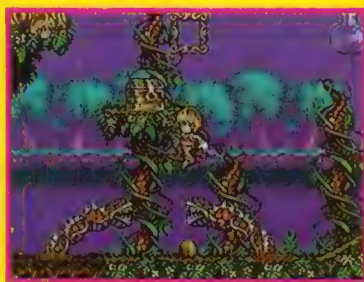
Wainwright, el brujo, ha capturado el espíritu de los cuatro nobles ancianos que gobernaban la isla y los ha introducido en otros tantos cristales. Sin la magia blanca de los ancianos, la oscuridad se ha cernido sobre la isla y las desmandadas huestes del brujo han tomado la aldea, sometiendo bajo el miedo a sus habitantes.

Claro que si es habitual que aparezca un malo, no es menos corriente que se le enfrente un héroe, que para más señas es el

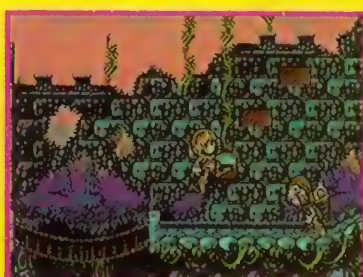
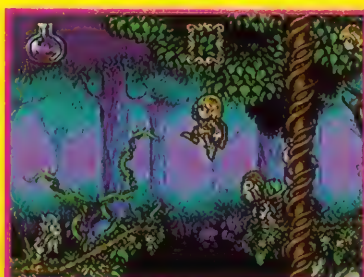
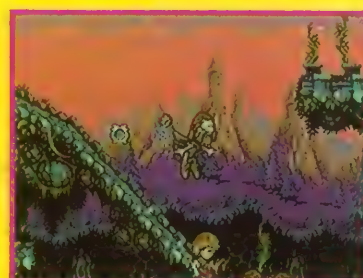
que os toca controlar a vosotros. Y en este caso el héroe es un aprendiz de mago llamado Flink, que ve cómo se presentan ante sí cinco misiones casi imposibles. Primero, rescatar los espíritus de cada uno de los cuatro ancianos, para después enfrentarse con Wainwright. Además, cada fase está compuesta por un buen número de subniveles y concluye con un enemigo final "estilo Psygnosis": enorme, monstruoso e impresionante.

Pero los enemigos finales son lo de menos, e incluso los enemigos normales no dejan de ser obstáculos sin importancia. Lo que de verdad tiene que temer Flink son los mapeados, enrevesados algunos, con plataformas difícilísimas otros y, encima, trampas sobre las que pensar largo y tendido. Sí, pensar. Y es que, como buen aprendiz de mago, nuestro amigo debe aprender a manejar hechizos, localizar los ingredientes ►





Tras el corto nombre de Flink se oculta un juego que va a poner a prueba tu inteligencia y tu capacidad para desenvolverte en mapeados llenos de trampas.



Más vale que estés bien de reflejos, porque algunas de las plataformas del juego requieren toda tu atención.



Hasta manzanas gigantes va a lanzar contra ti Wainwright. Tienes que ser rápido y agarrarte a lo primero que pilles.



Tendrás que recorrer un camino mucho más largo que éste para liberar a los cuatro sabios. Siempre que quieras podrás repetir un nivel para buscar algún objeto que te interese.

Unos cardan la lana...

Ha llegado sin armar ruido y silenciosamente se ha colado en las páginas de la revista. Pero «Flink» se merece mucho más. Se merece que le prestes mucha atención y te decidas a conectarlo en tu MD.

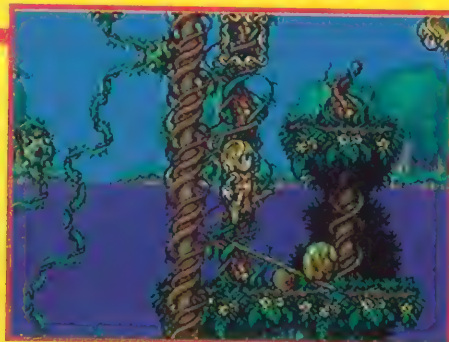
Descubrirás unos escenarios preciosos con varios planos de scroll. Descubrirás un mapeado amplísimo y fases en principio sencillas que luego resultan laberintos intrincados. Descubrirás que por más que juegues, por más que aprendas, nunca habrás sacado todo su jugo al cartucho.

Así, «Flink» se convertirá en un juego de los que siempre hay que tener a mano. Un juego que, aunque no tenga la fama de otros, posee más virtudes de las que se pueden enumerar.



Teniente Ripley

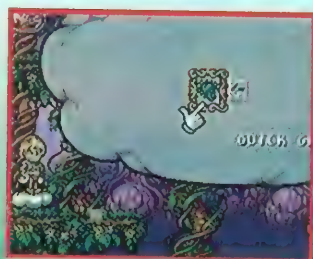
LO MÁS NUEVO



En más de una ocasión el juego te va a obligar a utilizar balancines e interruptores para superar zonas difíciles.

Aprendiz de brujo

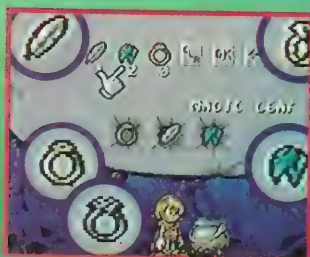
Flink, aparte de platformear, tiene que aprender a usar la magia. Claro que los hechizos necesitan ingredientes concretos y tienen que estar elaborados de acuerdo a las clásicas tradiciones druidas.



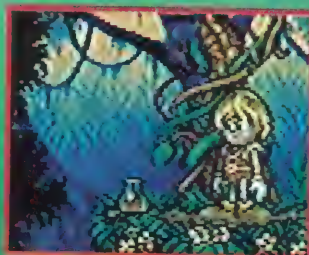
Hechizo: Mezclados los elementos podrás usarlo siempre que quieras.



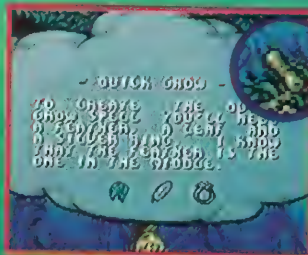
Información: Te dará pistas para poder superar los obstáculos.



Ingredientes: Debes mezclarlos según las ordenes del pergamino.



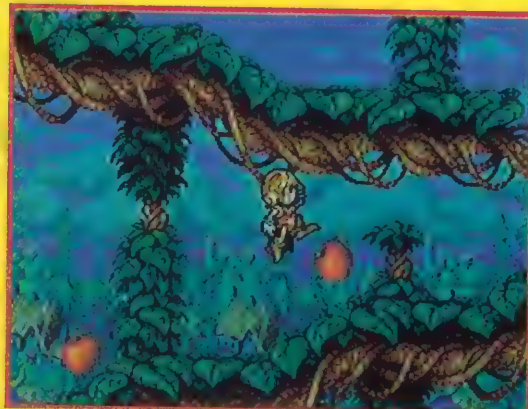
Magia: Estos botes rellenan la magia. Y sin magia no hay hechizo.



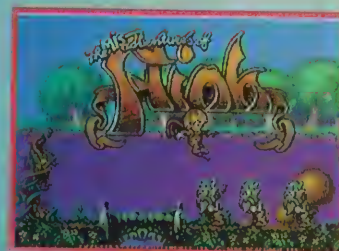
Pergamino: Proporciona las bases para realizar el encantamiento.

► adecuados y aplicarlos en el momento oportuno. Todo esto aderezado con rompecabezas del estilo de usar una piedra para hacer bajar una plataforma o lanzar un cofre contra el balancín apropiado.

Entre platformear, pisar enemigos, recolectar ingredientes mágicos y rellenar la barra de magia, Flink no va a tener un momento de respiro. Pero eso no debe preocuparos, porque los caminos de la isla Imágica ocultan tantas sorpresas y son tan bonitos que a nadie le importa visitarlos una y mil veces.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS PSYGNOSIS Psychosis

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Desde 3

Megas: 16

Gráficos

Un buen scroll, una gran animación, fases largas, enemigos de antología, escenarios preciosos...

91

Música

Las melodías son agradables y sirven de acompañamiento perfecto a la escena de turno.

89

Sonido FX

Son los efectos típicos de juegos de plataformas y es donde menos se nota el buen hacer del cartucho.

87

Jugabilidad

Tras un difícil comienzo os divertiréis tanto que no tendréis que pensar en cuál es el botón adecuado.

90

Adicción

Es largo y hay que empezar desde el principio cada vez que juegas. Pero un reto es un reto.

90

Total

Uno de los juegos más completos para tu Mega Drive, siempre que vencer plataformas y pensar rápido sean dos de tus "vicios".

90

Lo Mejor

- Todo, desde los gráficos a la jugabilidad.
- Lo largo que es el juego.

Lo Peor

- Se echa en falta algún sistema de salvar partidas: es un juego maratónico.



¡LOS MAS RAPIDOS. LOS MAS GRANDES!

NBA® LIVE 95

EA SPORTS
PRESENTS



MEGA DRIVE

DEPORTIVO

¡Pon la pelota en movimiento y verás lo que es baloncesto de verdad! La perspectiva del juego de la NBA® Live'95 te ofrece mayor rapidez, más oportunidades para poner en práctica tácticas de juego auténticas y una gran sensación de realismo, ¡y no tendrás que pagar entrada!

- Con equipos y jugadores reales de la NBA.
- Modalidades de temporada completa y partidos de desempate, que puedes salvar en la memoria.
- El nuevo pase a la carrera aumenta la velocidad de juego.
- Con nuevas animaciones, pases de espalda, modalidad de juego para dos, mates con palmeo, choques y faltas intencionadas.

**DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE
Y SUPERNINTENDO.**

Software © 1994 Electronic Arts. Package design © 1994 Electronic Arts. EA Sports, the EA Sports logo, 4 way play, «If it's in the game, it's in the game» are trademarks of Electronic Arts. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. The individual NBA and NBA team insignias depicted are trademarks which are exclusive property of the NBA and respective teams and may not be reproduced without the written consent of NBA Properties, Inc. Starter, Topps and Topps Stadium Club are trademarks of their respective owners used by permission.

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
Arcadia 
software, s.a.

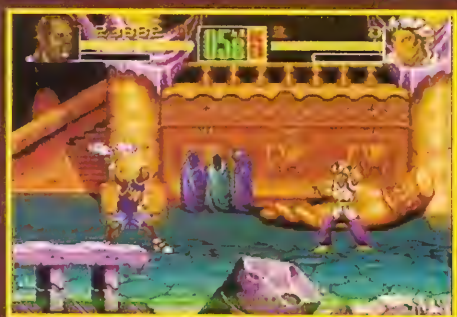
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

LO MÁS

NUEVO

UN PÍVOT CON MUCHO "GANCHO"

SHAQ-FU



La idea de presentar a una estrella de la NBA como protagonista de un beat'em up resulta muy atractiva. Y más si se crea un argumento al estilo de las aventuras de magia y fantasía. Os lo contamos. Nuestro amigo Shaquille O'Neal, pivót de los Orlando Magic, se encuentra paseando por las calles de la ciudad, a la espera de disputar un partido de All-Star esa misma tarde. De pronto, llega hasta una extraña tienda en la que un anciano le reconoce como el elegido de los dioses (o algo parecido) y le convierte en «Shaq-Fu».

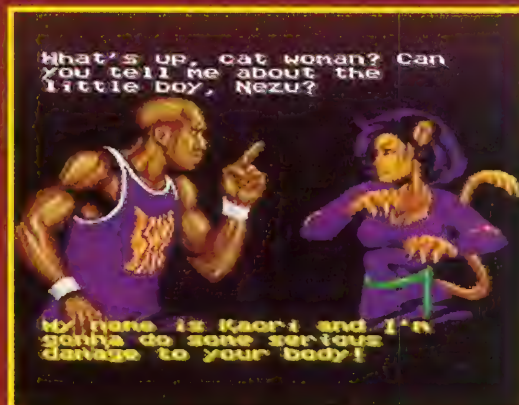
El caso es que un hechicero de más de 3.000 años procedente de otro mundo ha raptado a un niño, cuyos padres desarticularon hace años sus planes de conquista del Universo. Obviamente sólo Shaquille puede rescatar a ese muchacho, aunque antes tenga que acabar con el perverso hechicero y su cuadrilla de bestias y luchadores. Para ello, debe adentrarse en el llamado Second World y vencer uno a uno a todos los súbditos de Sett-Ra. Por supuesto, a este brevisimo resumen hay que añadir la correspondiente historia del malvado Sett-Ra (que también tiene lo suyo), para completar toda una novela de aventuras.

A partir de ahí comienza un clásico juego de lucha "one-on-one" con sus barras de energía, 2 ó 3 saltos, golpes especiales y demás elementos propios de este género, aunque a diferencia de muchos otros posee una línea argumental. Aparte del Modo Historia, en el que el protagonista ha de ser Shaq, el juego cuenta con otras dos variantes (Torneo y Duelo) destinadas a uno o dos jugadores, en las que sí se puede elegir a cualquiera de los 7 personajes.

Delphine Software, creador de «Flashback» y «Another World», ha sido el grupo de programación encargado de realizar el juego, y ha sabido dotar a sus animaciones de la calidad exhibida en esos programas, así como de unos decorados realmente exquisitos. Y a todo ello hay que sumarle el auténtico atractivo de este cartucho: la presencia de Shaquille O'Neal.

INTERESTING
SUPER NINTENDO

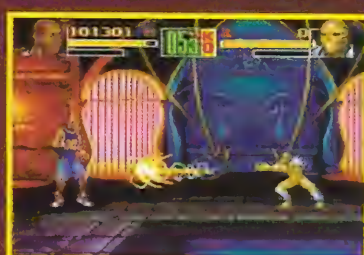
Entre combate y combate en el modo historia, podéis ver los desafíos verbales entre Shaquille O'Neal y sus enemigos. Y es que la intimidación también cuenta.



De cómo Shaq se convierte en héroe...

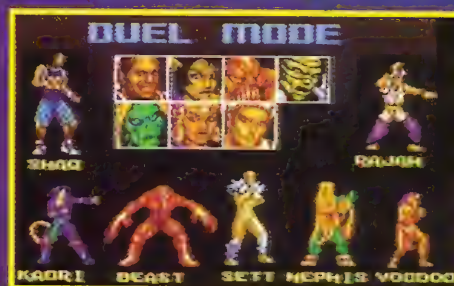


Al inicio del modo historia veréis unas imágenes en las que se narra cómo comenzó esta aventura.

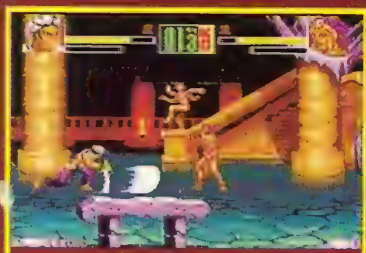


En este curioso mapa podéis ver a Shaq dirigirse hacia sus enemigos, guiado por vuestra mano.

O'Neal y seis más



Éstos son los siete protagonistas de la aventura, aunque obviamente Shaq acapara gran parte del estrellato.



Paso en falso de Delphin

Delphin Software ha realizado auténticas maravillas en el género de aventuras, como «Flashback» o «Another World». Sin embargo, su sorprendente salto a la lucha ha tenido un resultado algo irregular.

El movimiento de los personajes y el diseño de los decorados es brillante, pero se pierde espectacularidad a causa de su reducido tamaño. Además, hay defectos imperdonables en un juego de lucha, como la falta de equilibrio en los combates, la aparición de rutinas para derrotar a algunos rivales y la ausencia de «combos» (combinaciones de golpes). Una lástima, porque la idea era buena, pero a los programadores les ha faltado experiencia en este género.

Lolocop



SUPER NINTENDO



LUCHA ELECTRONIC ARTS Delphine Software

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 7 Luchadores

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 16

Gráficos

Excelente calidad de las animaciones que se ven empañadas por el pequeño tamaño de los personajes.

86

Música

Muy variada. Hay una melodía para cada escenario y todas ellas son agradables de escuchar.

85

Sonido FX

Salvo algunas voces digitalizadas, es similar al tamaño de los personajes: muy poco contundente.

80

Jugabilidad

Las magias se ejecutan con facilidad, pero la utilización de algunas rutinas perjudica este aspecto.

80

Adicción

La escasez de luchadores, sólo son siete, y el flojo interés de los combates limitan este apartado.

78

Total

Un juego que llama la atención al principio y que es original en algunos aspectos, pero que pierde interés poco a poco.

80

Lo Mejor

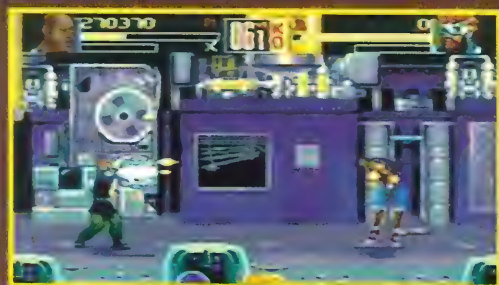
- Todos los cuadros de animaciones y los decorados.
- La participación de Shaquille O'Neal.

Lo Peor

- Como juego de lucha, queda muy lejos de los clásicos como «SF II» o «MK».

LO M A S

NUEVO



Esta versión para Mega Drive cuenta con dos diferencias apreciables con respecto a su homónima de Super Nintendo. En primer lugar, contiene 8 megas más de memoria. Y en segundo, y gracias a este aumento de memoria, el juego posee cinco luchadores más con sus correspondientes escenarios. Esto supone que en el modo Historia, donde Shaquille se adentra en un mundo desconocido para salvar la vida de un niño, el pivó de Orlando debe superar a once rivales antes de concluir su altruista misión.

Por supuesto, la estructura y el desarrollo básico de la aventura siguen siendo los mismos: un juego de lucha "one-on-one" en el que Shaquille O'Neal ejerce de protagonista absoluto en el Modo Historia, pero donde también podéis participar en un duelo (bien contra la máquina, bien contra otro adversario), esta vez con la posibilidad de elegir a cualquiera de los 12 luchadores.

La tercera modalidad que presenta el juego es el modo Torneo. En él pueden tomar parte hasta 12 jugadores, eligiendo cada uno de ellos a un personaje, que se irán enfrentando por un sistema de eliminatoria directa al estilo de los torneos balompédicos.

Por último, decir que Delphine Software también ha sido el responsable de su programación, y que en el juego pueden utilizarse pads de 3 y 6 botones.



Shaq Voodoo Rajah Nezu Mephis Auroch D



En el Torneo de Artes Marciales los luchadores deben disputar diversas rondas antes de alcanzar la final.



Lucha con minúsculas

Al igual que en la versión Super Nintendo, «Shaq Fu» contiene ciertos elementos que le alejan de los mejores juegos de lucha en 16 bits. A saber: rutinas, combates poco equilibrados, un control extraño de los personajes debido a su torpe desplazamiento lateral y a la molesta inercia en los saltos, y un tamaño demasiado pequeño de los luchadores.



Por ello, y a pesar de su excelente animación, los detallados escenarios y, en este caso, la más que respetable cifra de 12 luchadores, el juego carece de las virtudes imprescindibles para ser un gran juego de lucha.

Lolocop



Aunque lo suyo es el basket, Shaquille va a probar fortuna en Mega Drive con este juego de lucha "one-on-one".



Estos son los doce personajes del juego, cinco más que en la versión de Super Nintendo. Cada uno cuenta con dos o tres golpes especiales y con su particular escenario.

MEGA DRIVE



LUCHA ELECTRONIC ARTS Delphine Software

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº fases: 12 Luchadores

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 24

Gráficos

Animaciones de lujo y unos cuidados escenarios que se resienten por el pequeño tamaño de los personajes.

86

Música

Muy cuidada. Cantidad y calidad en unas melodías que se dejan escuchar en todo momento.

85

Sonido FX

Le falta la contundencia y la espectacularidad de otros juegos de lucha, y no brilla en ningún momento.

80

Jugabilidad

El control de los personajes no es todo lo bueno que se podía esperar. Las rutinas no ayudan en nada.

82

Adicción

El que cuente con cinco luchadores más que en SN es de agradecer, pero esto no tapa otros defectos.

79

Total

Un cartucho demasiado irregular, que cuenta con muy buenos detalles pero que falla en los aspectos más importantes.

82

Lo Mejor

- Por supuesto, la animación de los personajes y otros detalles gráficos.
- Los 12 personajes.

Lo Peor

- Desentona en los aspectos más importantes de un juego de lucha, como el control de los personajes o la posibilidad de utilizar rutinas.

LO MÁS NUEVO

VAYA PAR DE GEMELOS

Amazatorium, además de ser una palabra bastante rarita, es el nombre del fantástico parque de atracciones en el que se desarrolla la acción del segundo cartucho que protagoniza Bubsy en Mega Drive. En él, la mascota de Accolade se enfrenta a un nuevo reto que hace realidad el dicho de "más difícil todavía". En esta ocasión llega a los 16 bits de Sega acompañado de sus dos sobrinos, los Bubsy Twins, unos traviesos gemelos que han desencadenado un montón de problemas al colarse en Amazatorium días antes de su inauguración oficial.

Este espectacular parque de atracciones es el producto de la imaginación del doctor Reality, que se ha basado en la realidad virtual para recrear cinco zonas de juego o mundos diferentes: el antiguo Egipto, un paraje medieval, una frenética sala de música, los confines de la galaxia y el espacio aéreo de la Tierra. Para construir esta virguería Reality contó con el apoyo económico de Oinker P. Hamm, quien pretende amortizar su inversión empleando el parque de atracciones para sus propios propósitos. Y éstos, como os imaginaréis, no son nada buenos.

Éste es el panorama con el que se encuentra Bubsy cuando se introduce en Amazatorium para buscar a sus sobrinos. Claro que no estamos hablando de un gato cualquiera... nos referimos al minino más valiente de los últimos tiempos, que no va a dudar en atravesar los cinco mundos anteriormente mencionados para derrotar a Oinker.

Entre las sorpresas que esconde Amazatorium, destaca la de que está estructurado como si de una torre se tratase. Es decir, contiene tres pisos, cada uno de los cuales corresponde a un nivel de dificultad. Otra de ▶

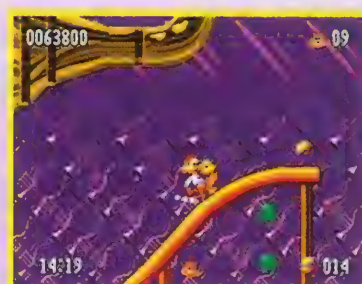
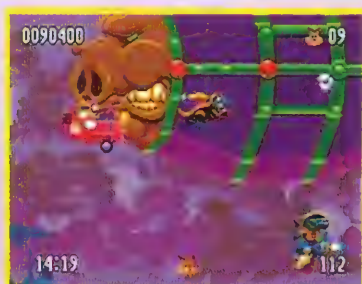


MEGA DRIVE



*lost in the
amazatorium*





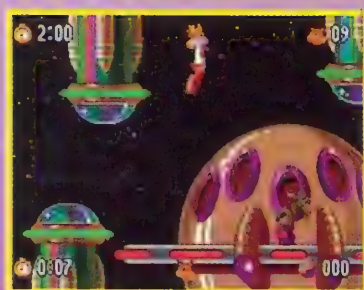
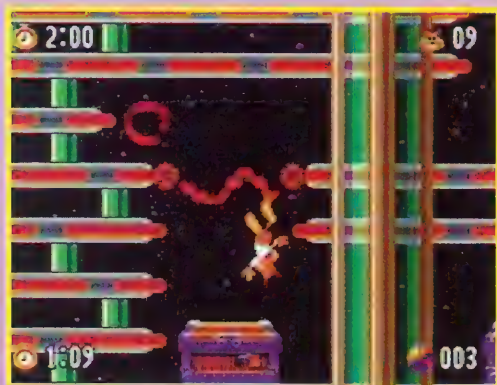
Muchos son los "fregados" en los que se va a ver envuelto Bubsy. Entre otras cosas, tendrá que manejar con éxito esta singular avioneta digna del Barón Rojo.

Los amantes de la música encontrarán su paraíso en este pasaje de Amazorium. ¿Se puede pedir algo más que instrumentos saltarines y corcheas vivientes?



Todas las almas en pena del antiguo Egipto regresarán a la vida para tratar de impedir que el minino de Accolade abandone los entresijos de esta laberíntica pirámide.

Que los bosques oculten criaturas salvajes lo sabíamos todos. De lo que no estábamos seguros era del grado de peligro que podían suponer para un gato valiente como éste.



Bubsy asalta al espacio para recorrer una singular estación galáctica. Pero ni siquiera allí se librará de las alucinaciones de Clicker, que lo han invadido todo.



Plataformas con garra

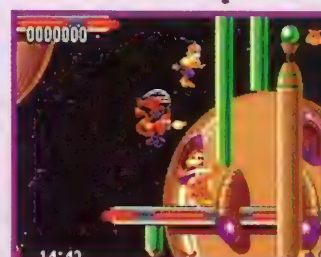
Bubsy debutó en Mega Drive con un excelente juego que los chicos de Accolade se han encargado de superar. Parecía difícil hacerlo, pero al fin y al cabo se trata de su mascota, y el especial cuidado que han puesto en ella se deja notar.

La segunda entrega de las aventuras de Bubsy se ha tratado con mimo y dedicación para presentar algo más que una simple secuela. Así, gracias a la ambientación de las fases, la inclusión de los dos jugadores, bien cooperando o bien haciéndose la pascua, y la opción de los minijuegos el pequeño minino se convierte en uno de los grandes reyes de la jugabilidad.

Cruela de Vil



En solitario o en compañía de otro

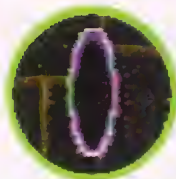


Si encontráis un amiguete dispuesto a jugar con vosotros, podréis optar entre dos posibilidades: cooperar o fastidiaros mutuamente. En cualquiera de los dos casos, cada jugador asumirá alternativamente el papel de Bubsy y el de uno de sus sobrinos, a medida que se vayan perdiendo vidas.

LO MÁS

NUEVO

Útiles y variados



AGUJERO NEGRO: Permite a Bubsy salir de una fase si las cosas no le van demasiado bien.

ADMIRACIÓN: Sirve para continuar a partir de ella si perdéis alguna vida. Más práctico imposible.



BOMBAS DIPLOMADAS: Están dentro de un birrete y barren a todos los enemigos de la pantalla.



PISTOLA: Otorga a nuestro protagonista la posibilidad de disparar a los "malos de turno".



TIRITA: Gracias a ella Bubsy recuperará la energía perdida al luchar contra tanto villano.

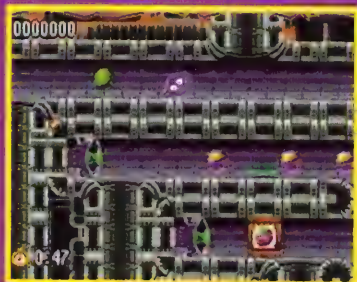


TRAJE DE BUZO: Os permite tiraros al agua sin perder ninguna vida y acceder a una fase de bonus.



¿Jugamos un poco?

Hay tres mini-juegos a los que se puede acceder desde el menú de opciones, bien para competir por puntos o simplemente para practicar. Además, a lo largo de la aventura y si traspasas las puertas adecuadas, hacen las veces de fases de bonus.



► las opciones es la llamada "Grand Tour", que engloba los tres niveles antes mencionados, de manera que Bubsy debe recorrerlos de un tirón atravesando las treinta puertas que componen el juego.

Pero no creáis que esto es todo lo que podéis encontrar en Amazorium. La segunda entrega de las aventuras de Bubsy incluye la posibilidad de que un segundo jugador se una a vosotros. En este caso asumiréis el papel de Bubsy o el de uno de los gemelos alternativamente, y podréis optar entre cooperar amistosamente o haceros "la pascua", como más os apetezca. También para uno o dos jugadores que compitan están pensados los tres mini-juegos que incluye este cartucho, y que pondrán a prueba vuestra habilidad. Y para completar todas las opciones, añadir que podéis jugar por puntos, recolectando todo lo que se ponga al alcance de vuestras garras, o bien por tiempo, tratando de hallar la salida de cada fase antes de que el reloj marque cero.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS ACCOLADE Accolade

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 9

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: 0

Megas: 16

Gráficos

87

Un protagonista ágil que se mueve con brillantez por unos decorados tan bien concebidos como definidos.

Música

85

Las melodías se adecúan perfectamente a la ambientación que se ha dado a cada fase.

Sonido FX

86

Las digitalizaciones de la voz de Bubsy os dejarán pasmados, el resto pasa desapercibido.

Jugabilidad

88

Tan rápido como fácil de manejar y con cuatro niveles de dificultad a gusto del consumidor.

Adicción

88

Bubsy posee una personalidad arrolladora y ofrece un amplio menú de opciones para su disfrute.

Total

87

Accolade ha demostrado por segunda vez que su gato-mascota es uno de los personajes destacados del actual universo consolero.

Lo Mejor

- La versatilidad del protagonista. Está claro que tenemos Bubsy para rato.
- El amplio número de opciones de juego que presenta el cartucho.

Lo Peor

- Dar vueltas como una peonza sin encontrar la salida de alguna de las fases.

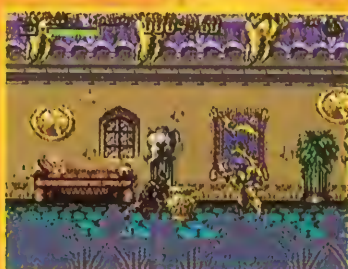
GHOUL PATROL



Ghou! Patrol™ y © 1994 LucasArts Entertainment Co. Todos los derechos reservados. Usado con autorización. El logo de LucasArts es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company.

INDIANA JONES!®

Greatest Adventures™



Indiana Jones' Greatest Adventures™ 1994 Lucasfilm Ltd y LucasArts Entertainment Co.
Indiana Jones es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade, Indiana Jones' Greatest Adventures son marcas registradas de Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Usado con autorización.

Super STAR WARS®

RETURN OF THE JEDI



Juego Super Return of the Jedi © 1994 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. Usado con autorización por Lucasfilm Ltd. Return of the Jedi es una marca registrada de Lucasfilm Ltd.

JVC

Distribuidos por:
Arcadia



LO MÁS

NUEVO

CUANDO AIR JORDAN DEJÓ EL BASKET

Que un famoso protagonice o apadrine un videojuego no parece muy extraño. Es más bien normal. Si el famoso es deportista, más que normal es habitual, y a nadie le sorprende ya encontrar un juego de tenis que se llame «Jimmy Connors» o uno de coches «Nigel Mansell». Así las cosas, toparse con un cartucho llamado «Michael Jordan» no sería un susto para nadie, pero ¿y si el juego no fuera de baloncesto?, ¿y si Jordan se destapara como un plataformeador consumado? Pues eso es precisamente lo que pretende experimentar Electronic Arts con «Michael Jordan in the Windy City».

En este cartucho, el mago del basket debe rescatar a unos ex-compañeros de la NBA que han quedado atrapados en una ciudad habitada por criaturas mutantes. Con su vestimenta característica y sin separarse de su balón, Jordan se sumerge en las grises calles de la ciudad dispuesto a plataformear contra lo que sea.

La experiencia de E.A en cartuchos deportivos ha servido para que Jordan se mueva por el mapeado con los movimientos que le convirtieron en un ídolo del basket. De este modo, el eterno balón va a ser tan mortífero en las calles como lo era con el aro contrario. Pases de pecho, por la espalda o sin mirar, el repertorio de esta estrella no conoce límites. Claro que si necesita resultar más convincente, siempre puede saltar y lanzarse sobre sus enemigos como si fuera a «matar» el aro.

Aunque no todo va a ser tan fácil como lanzar balones. Para liberar a los jugadores hace falta encontrar antes la llave que pueda abrir la cerradura de sus celdas. Los llaveros pueden estar en cualquier rincón de los laberintos que forman cada fase, y para llegar a ellos es posible que le haga falta tener algún objeto especial, activar cierto interruptor o verse las caras contra un pivot zombie que le arroje su boluda cabeza.

Con todas estas dificultades, Jordan no se ha enfrentado a un reto igual desde que se medía con los súper atletas de la NBA. Veamos si eres capaz de hacerle ganar de nuevo...

MICHAEL JORDAN

in
chaos
IN THE
windy
city



WII
SUPER NINTENDO



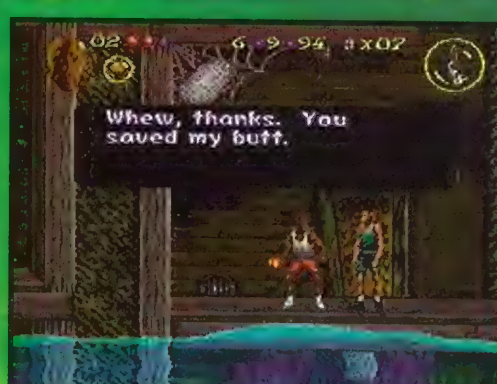


A parte de su genialidad con el balón de basket, Jordan va a descubrir a sus numerosos seguidores que también es hábil con las plataformas.



A lo largo del juego os encontraréis con situaciones en las que una pared o una plataforma ausente os cierran el paso. Siempre habrá una cerradura de color junto al obstáculo, así que basta con que metáis la llave correspondiente.

Las canastas con tablero de cristal son puntos de retorno donde empezáis cada vez que perdéis una vida. Para activarlas tendréis que demostrar que Jordan sigue en forma machacando el aro y destrozando el tablero.



El objetivo del juego es encontrar y liberar a varios jugadores, para lo que necesitáis la llave y dar con la puerta justa.

Jordan se mueve por esta rara ciudad con la misma soltura que en las pistas de basket, realizando el movimiento adecuado para cada situación.

LO MÁS NUEVO



Para moverse por la ciudad no hay nada mejor que el tren. Claro que viajar en el techo esquivando obstáculos no es nada sencillo.



El balón de fuego es más efectivo que el normal a la hora de golpear. Si se lanza al suelo provoca un río de fuego.



Este balón de hielo convierte a los enemigos en bloques helados. Si no los destruyes pronto se descongelarán.



Cuando el balón múltiple choca con un obstáculo, se convierte en varios proyectiles que limpian la pantalla.



Como si fuera un boomerang, este balón de ida y vuelta puede golpear dos veces con un solo lanzamiento.

La mejor arma de Jordan

Jordan se deshace de sus enemigos lanzándoles la pelota. El poder del balón normal es bastante limitado, pero para compensar hay perdidos por los mapeados varios balones nuevos que podrían causar estragos en un partido oficial de basket.



Nada mejor que un arma (balón en este caso) capaz de buscar enemigos ella sola y lanzarse contra ellos.



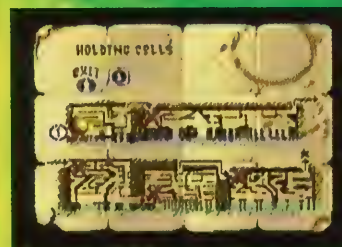
Electronic Arts continúa su brillante línea de cartuchos llenos de entretenimiento.

Del deporte a las plataformas

La mezcla de deporte y plataformas, aparte de ser poco habitual, nunca había dado muy buenos resultados. Por lo menos hasta ahora. Michael Jordan se destapa en este juego como una polifacética estrella capaz de hacer muy bien cosas tan distintas como jugar al basket y participar en un arcade. Se mueve con precisión, se enfrenta a enemigos originales y además usa la cabeza casi tanto como el balón.

Y es que en este cartucho encontraréis un poco de muchos géneros. Las plataformas, la acción y hasta la aventura se combinan con unos gráficos de alta calidad y una elevada jugabilidad para que pasar la tarde con Jordan no sea mero deporte.

Teniente Ripley



Estos son dos de los mapas a los que tenéis que enfrentaros junto a Michael.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS ELECTRONIC ARTS Electronic Arts

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 8

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Escasa variación entre unas fases y otras, aunque la definición y el cuidado de los escenarios es alto.

90

Música

Rápidas, modernas y muy vivas, las melodías enriquecen el ritmo de un juego bastante movidito.

89

Sonido FX

Los efectos propios de una cancha de basket se combinan con explosiones típicas de un arcade.

89

Jugabilidad

Con el repertorio de golpes de Jordan y lo curioso de enemigos y escenarios os lo pasaréis en grande.

87

Adicción

Pese a los passwords, descubrir todos los secretos del juego requerirá más de un esfuerzo.

88

Total

La curiosa combinación de baloncesto y plataformas ha completado un cartucho atractivo con grandes posibilidades de juego.

88

Lo Mejor

- La animación de Jordan.
- La integración de los movimientos del basket en un juego de plataformas.
- No se acabará al primer día, no.

Lo Peor

- Los escenarios son muy parecidos entre sí.
- La escasa variedad de enemigos.

FUERTE...

MUY FUERTE

POWER RANGERS

Nº 1 en USA



BAN
DAI

LO M A S
NUEVO

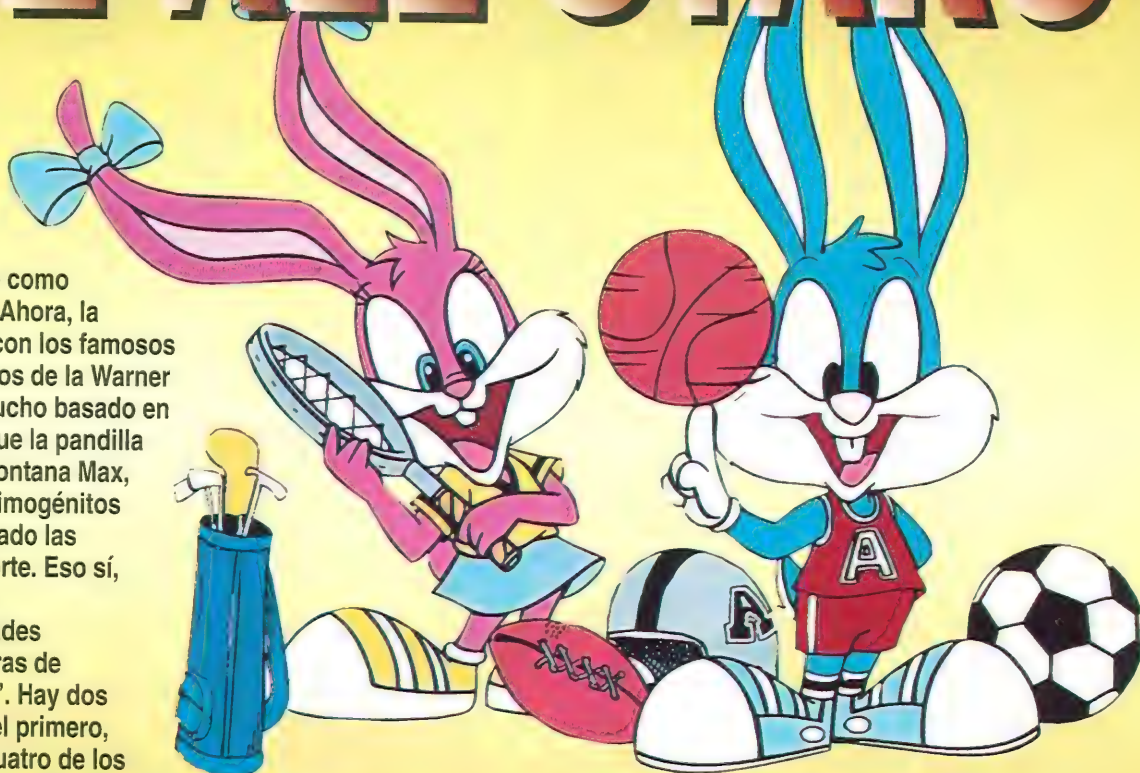
SEGA
MEGA DRIVE

**OLIMPIADAS
MARCA ACME**

Tiny Toons Adventures ACME ALL STARS

Uno de los trabajos más logrados de la factoría Konami es, sin duda, el que presenta a sus Tiny Toons, tanto en Mega Drive como en Super Nintendo. Ahora, la compañía japonesa vuelve a contar con los famosos protagonistas de los dibujos animados de la Warner Bros, para un curioso y original cartucho basado en unas peculiares olimpiadas. Sí, porque la pandilla formada por los hermanos Bunny, Montana Max, Little Beeper, Plucky Duck y otros primogénitos de las estrellas de la Warner, han dejado las plataformas para apostar por el deporte. Eso sí, con su particular forma de enfocarlo.

El juego cuenta con cinco modalidades deportivas: fútbol, baloncesto, carreras de obstáculos, bolos y "machacacocos". Hay dos tipos diferentes de competición. En el primero, modo historia, sólo podéis elegir a cuatro de los doce protagonistas (los hermanos Bunny, Plucky Duck y Kamton) para tomar parte en un torneo en el que se disputan todas las especialidades (algunas en más de una ocasión), hasta jugar la final contra un equipo capitaneado por Montana Max. En el segundo, podéis elegir cualquier deporte para disputar partidas "sueltas" contra la máquina o contra un amigo.



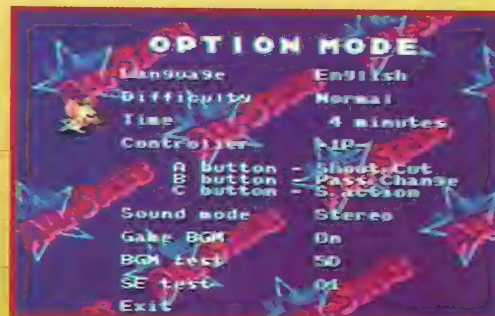
Por supuesto, en todas las competiciones cada personaje puede hacer gala de sus habilidades, tanto en ataque como en defensa, siempre con el sentido del humor característico de la Warner. Y además, tenéis la posibilidad de participar 4 amigos a la vez con el uso del Sega Tap. Así que la diversión está asegurada.



En el descanso de cada partido de fútbol o baloncesto podéis deleitaros con las habilidades como animadoras de las féminas, que hacen las veces de "cheerleaders".



Cada personaje cuenta con su particular "arma secreta" para mejorar su potencial durante un encuentro. Pero cada vez que lo utilice, quedará agotado por un tiempo.



Antes de comenzar el juego, en la pantalla de opciones, podéis elegir el idioma, el nivel de dificultad y el tiempo de juego para los encuentros de fútbol y baloncesto.



Carreras de obstáculos



Una de las pruebas más complicadas y aleatorias del juego. No sólo debéis tener habilidad y rapidez para que vuestro personaje se mantenga en cabeza, sino que además es necesario que contéis con la suerte necesaria para que cualquier obstáculo sorpresa no os mande a la última posición de la carrera. Por supuesto, sólo vale la primera posición para poder pasar a la siguiente prueba.



Baloncesto, como en la NBA

En esta modalidad es donde el juego alcanza uno de sus momentos más álgidos. Los partidos de baloncesto son realmente divertidos, equilibrados y sencillos de jugar. Además, en ellos los personajes pueden explotar

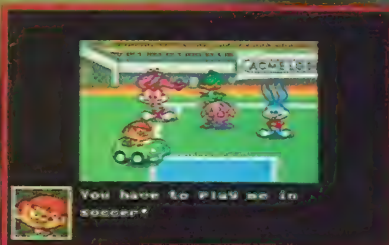
sus habilidades "secretas" con plena eficacia, tanto para defender como para atacar. Obviamente, en esta especialidad la opción de participar 4 jugadores adquiere tintes casi obligatorios.



El noble arte del "Boliche"

Como dirían Los Picapiedra, "vamos a jugar unas partidas al boliche". Así podréis comprobar cómo se las gasta Montana Max jugando a los bolos. Será mejor que practiquéis antes de embarcaros en competición, u os pueden dejar en ridículo en la primera partida.

Así comienza la competición



El modo historia es sin duda el mayor reto de este juego si hablamos de la participación de un solo jugador. Todo comienza cuando Montana Max decide organizar un torneo en el que se deben disputar varias pruebas para decidir quién es el mejor atleta de la ciudad. Vuestro equipo estará formado por los hermanos Bunny, Plucky Duck y Kamton.

Los Tiny Toons sí la saben meter

La verdad es que es toda una gozada ver a los entrañables Tiny Toons jugando al fútbol, al baloncesto o a los bolos. El cartucho derrocha originalidad e imaginación por los cuatro costados, y aunque parezca (y de hecho lo está) destinado a un público de menor edad, no hay que confundirse: la inclusión de 4 niveles de dificultad (y la opción de 4 jugadores) permite que cualquier jugón pueda pasarlo en grande con estos personajes. Os lo aseguro por experiencia.



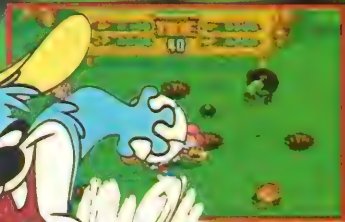
Lolocop

LO M A S

NUEVO

Los protagonistas de la competición

De nuevo los Tiny Toons son protagonistas de un videojuego, y en esta ocasión llegan dispuestos a demostrar sus habilidades deportivas. Éstos son los doce protagonistas del evento. Como podéis ver, no falta ninguno



Cocotazos a mansalva

Sin duda, la modalidad más "exótica" de todo el juego. El objetivo es golpear las cabezas de Montana Max que asoman por los agujeros, para ir sumando puntos en el marcador. Si por error golpeáis a otro personaje, se os restará una cantidad determinada de puntos. Además, hay otro elemento que va a perjudicar considerablemente la labor de Buster: las bombas.



Fútbol, el deporte rey para los Tiny Toons

Por supuesto, en una competición del tipo que sea no podría faltar el fútbol. Los Tiny Toons organizan partidos con 4 jugadores por cada equipo (uno de ellos, naturalmente, hace las veces de portero). Los goles pueden

producirse de diferentes formas: tiros lejanos, rechaces y hasta remates de cabeza o chilenas. Además, los personajes también pueden hacer gala de sus peculiares habilidades para marcar tantos de cualquier modo.



MEGA DRIVE



DEPORTIVO KONAMI Konami

Nº jugadores: De 1 a 4

Vidas: 1

Nº de fases: 9

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: Infinitas

Megas: 8

Gráficos

En la línea de los «Tiny Toons», con gran colorido, escenarios variados y buenas animaciones.

85

Música

¿Quién no conoce la sintonía de la Warner? Todo un homenaje a los dibujos animados.

86

Sonido FX

Sin ser espectacular, está bien realizado y mantiene el nivel de todo el juego.

83

Jugabilidad

Hablar de Tiny Toons es hablar de jugabilidad, y más cuando se dedican a hacer deporte.

87

Adicción

Los 12 personajes suponen una garantía y los 4 niveles de dificultad aumentan el interés del juego.

85

Total

Diversión y sentido del humor para todos los públicos. Una idea original que además ha sido muy bien realizada.

86

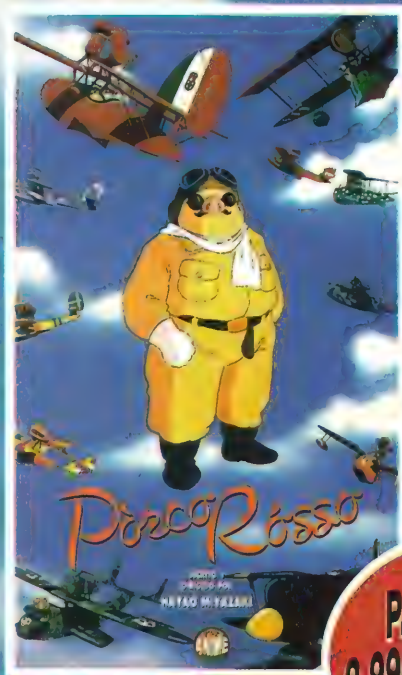
Lo Mejor

- Sin duda, los protagonistas. Ellos son los que dan vida al juego.
- La opción de 4 jugadores.

Lo Peor

- Tal vez que sólo se pueda elegir a cuatro jugadores en el modo historia.

Disponible a partir del
9 de Noviembre



P.V.P.
2.995.-pts.



P.V.P.
2.995.-pts.



P.V.P.
1.995.-pts.

Porco Rosso

Disponibles a partir del
9 de Noviembre

Y si además eres de los primeros en llevarte a casa este "suculento tocino del cielo", recibirás en tu domicilio, sin más cargo que los gastos de envío, el espectacular vídeo de "Como se hizo Akira", un póster de Porco Rosso y otro regalo sorpresa. Pero recuerda que esta sensacional oferta es por tiempo muy, pero que muy limitado. Así que yo de tí no me lo pensaría y reservaría mi Porco Rosso ya,... que luego no valdrán las lamentaciones!



Aterriza ahora en el siglo 21

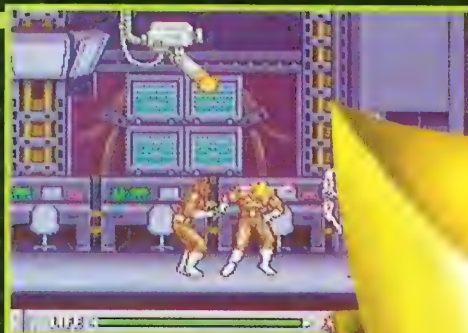


ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

LO MÁS

NUEVO

SUPER NINTENDO



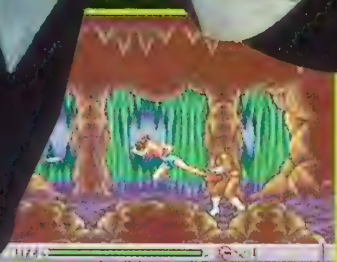
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

LA MODA QUE "PEGA" MÁS FUERTE

El cinco es un buen número para formar pandilla. Y si no que se lo pregunten a estos chavales de ciudad que un buen día decidieron aportar su granito de arena en la lucha contra las injusticias del mundo. Ellos son Trini, Billy, Jason, Kimberly y Zach, los Power Rangers, y están dispuestos a llenar vuestra Super Nintendo de trepidante acción con todo el poder que les proporcionan sus Dino Zord.

Planteado como un arcade de acción al estilo clásico (scroll horizontal, dos planos de profundidad, ítems que rellenan la barra de energía y muchos enemigos), «Power Rangers» os ofrece la posibilidad de meteros en el traje de estos cinco personajes para disfrutar con la decena de movimientos que presenta cada uno de ellos. Al empezar cada fase el miembro de los Power que hayáis elegido se presentará sin su traje de súper poderes. Pero no os preocupéis, pues según avancéis llegará el momento en que el poder del Dino Zord se mostrará ante vuestros ojos, proporcionando la fuerza que caracteriza a estos nuevos superhéroes. El Mega Zord también está presente en la adaptación de este éxito televisivo, en forma de tres enfrentamientos entre robots multikit, si bien para disfrutar de él tenéis que acabaros las cinco primeras fases.

En total, siete largos niveles, con unos gratificantes passwords tras cada uno de ellas, componen la primera entrega de las aventuras de los cinco magníficos. En cualquier caso, y teniendo en cuenta la rangermanía que se ha desatado, promete no ser la última.



Poder prehistórico

Bandai nos ofrece un arcade de acción que presenta demasiadas similitudes con otros lanzamientos del mismo género. Aunque tal vez ésta sea su garantía, hay que ofrecer mayor imaginación a la hora de programar.

Cada luchador tiene un número escaso de golpes, si bien la espectacularidad de alguno de ellos está fuera de toda duda. En cualquier caso, lo mejor del juego es la presencia de los cinco magníficos que están haciendo las delicias de pequeños y mayores en televisión. Y esto corrobora que está algo desfasado respecto a los últimos lanzamientos.

Boke



Las dagas eléctricas permiten a Trini ser una de las Power Ranger más efectivas. Le vendrán bien para abatir al león cavernario.



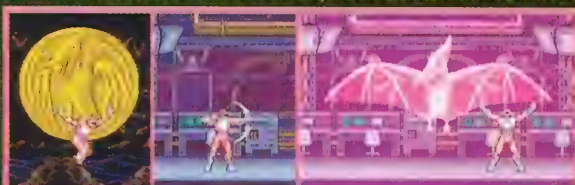
Toda la contundencia de un mamut de las glaciaciones para el arma de Zach: nada más y nada menos que un hacha.



El hacha doble giratoria de Billy está inspirada en los ocelos del Triceratops, el ser que lo protege en su Dinozord.



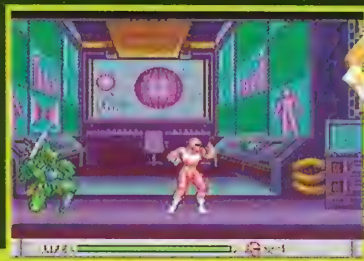
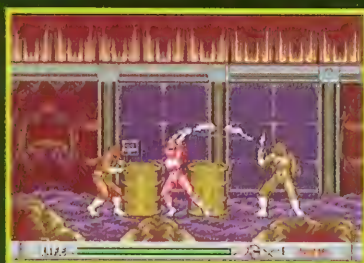
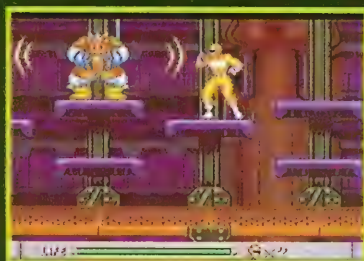
El kai (fuerza en japonés) de Jason procede del imponente Tiranosaurus. Su arma está inspirada en sus afilados dientes.



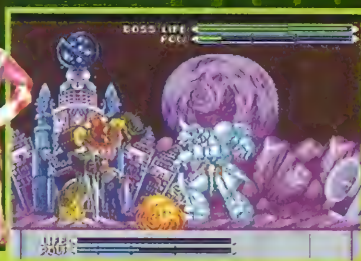
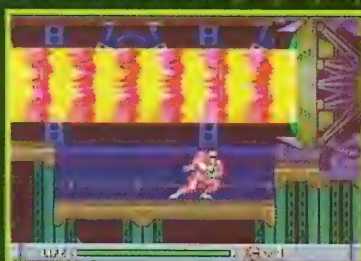
Las alas desplegadas del Pterodáctilo tienen la forma inconfundible de un arco. Éste es el poder de Kimberly.



Las dos últimas fases están dedicadas a enfrentamientos entre robots de enormes proporciones con un poder destructivo demoledor.



Sólo hay un elemento que distingue a este arcade de acción de cualquier otro: sus protagonistas son los cinco chicos de moda.



SUPER NINTENDO



ACCIÓN NINTENDO Bandai

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Los movimientos resultan limitados para un arcade de acción. Bueno el doble scroll y la profundidad.

86

Música

Podéis oír la banda sonora de la serie televisiva mientras avanzáis junto a estos cinco magníficos.

88

Sonido FX

Resulta variado, pues se diferencian claramente los distintos golpes que cada luchador puede realizar.

85

Jugabilidad

Los cinco personajes son fáciles de manejar y la dificultad es progresiva según se avanza de fase.

84

Adicción

La posibilidad de luchar con los cinco Power Rangers hará que no os aburráis, especialmente sus fans.

82

Total

Un arcade de acción con cualidades ya manidas. La fama de los protagonistas y las dos últimas fases hacen que no naufrague.

83

Lo Mejor

- La música, que es igual que en la serie.

Lo Peor

- Puede hacerse algo corto en su duración.
- El precio de los juegos en general.

LO MÁS
NUEVO

Jellyboy

SEGA
MEGA DRIVE



LA GELATINA TRANSFORMISTA

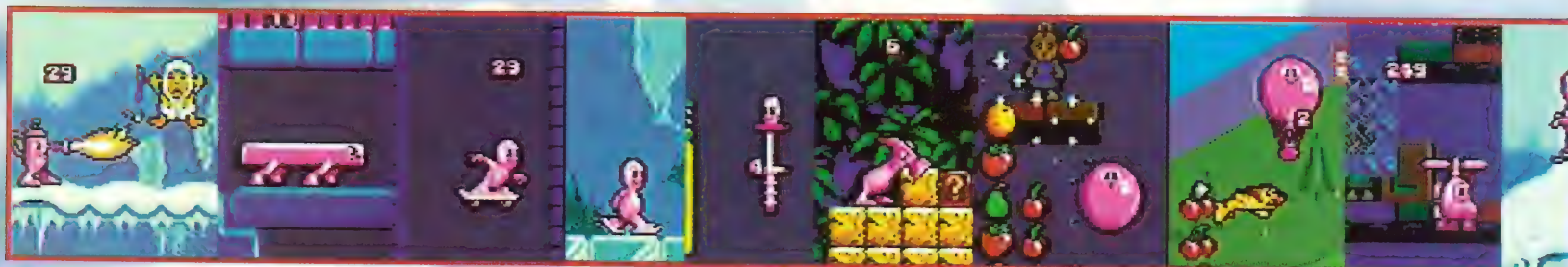
Parecía que todo estaba inventado en el mundo de las plataformas. Los personajes empezaban a parecerse sospechosamente unos a otros y los programadores parecían peleados con la imaginación. Hasta que uno de ellos dio con la solución definitiva: Jellyboy. Y basándose en este polimorfo personaje de gelatina, capaz de transformarse en un visto y no visto, Ocean presenta su nueva propuesta en juegos de plataformas.

Jellyboy ha de recorrer seis mundos muy diferentes, cada uno de los cuales se divide en ocho subfases. Además de sortear plataformas concebidas por alguna mente perversa y dejar fuera de juego a los inevitables enemigos gracias al sugerente jellypoño, debe encontrar las ocho piezas del puzzle que le permitirán

enfrentarse al vigilante de la fase, un megaenemigo inspirado en el mundo que haya finalizado.

En vuestro recorrido por el universo de Jellyboy, debéis estar pendientes del tiempo (cada subfase tiene unos minutos determinados para acabarla) y de tener alguna nota musical en vuestro poder, ya que con ellas seréis inmunes. Los inevitables ítems tienen forma de frutas y te proporcionarán diversas ventajas, como segundos adicionales, inmunidad o puntos.

Y por fin llega la nota original del juego: Jellyboy es capaz de realizar veintisiete transformaciones, cada una con una finalidad concreta. Así, puede romper piedras (martillo), salvar obstáculos (globo aerostático) o acceder a ítems demasiado altos (pelota). Gracias a ellas, a los passwords recibidos tras cada subfase y a la justa dificultad del programa, tendréis «Jellyboy» para rato.



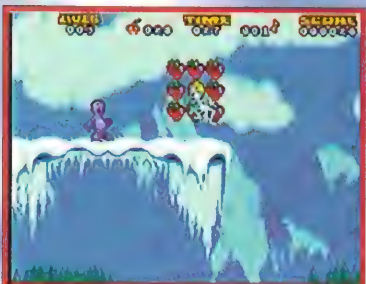


Los enemigos finales, como esta peonza, están inspirados en el mundo del que son guardianes. Derrotarlos no será fácil.

Jellyboy y su peculiar habilidad para transformarse vienen a traer un soplo de aire fresco al género plataformero.



Las fases de bonus aparecen de vez en cuando tras una puerta situada en mitad de vuestro camino. Entrad a por todas.



Corazones como el de la imagen os proporcionarán valiosas vidas extra.



Cada uno de los objetos en que se transforma nuestro personaje tiene una utilidad determinada, como en este caso.



El personaje más divertido

El aburrimiento ha encontrado un buen enemigo. Este maleable personaje sorprenderá a los plataformeros más pertinaces con sus continuas transformaciones, necesarias para avanzar por los cuarenta y ocho niveles.

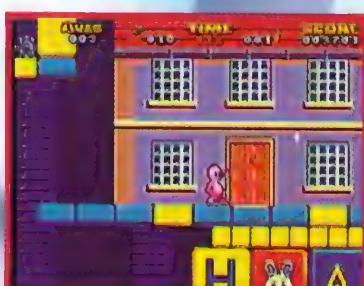
Además de longitud, el cartucho ofrece un buen nivel gráfico, tanto por las animaciones del propio Jellyboy como por la variedad que presentan los seis mundos. En ellos, la inteligencia será un factor a tener muy en cuenta, así como, por supuesto, la habilidad. Todo ello completa una original aportación de Ocean a este género, que cada vez presenta menos innovaciones.



Boke



Para poder transformarse, Jellyboy necesita items como éste del cañón.



Transformaciones

En los objetos más insospechados puede llegar a convertirse Jellyboy, haciendo gala de una capacidad de transformación como nunca se había visto antes en un personaje de plataformas. Cada uno de los objetos en los que se transforma tiene una función concreta, que no tiene porque ser la habitual de ese objeto. Así, por ejemplo, has de utilizar la botella de refresco para acabar con unos angelotes que no son nada santos.



PLATAFORMAS OCEAN Electronic Arts

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: Progresivo

Continuaciones: Infinitas

Megas: 8

Gráficos

Las fases son originales, con doble scroll suave, y las transformaciones están bastante bien realizadas.

85

Música

Durante el desarrollo de cada subfase, suena una agradable música de piano.

80

Sonido FX

El sonido de gelatina está muy bien conseguido, así como los impactos, saltos y demás.

88

Jugabilidad

La facilidad de manejo y las diferentes posibilidades que presenta el juego le otorgan un buen nivel.

86

Adicción

Los aficionados a las plataformas tendrán alicientes de sobras para no dejar de jugar.

85

Total

Una original aportación de Ocean al género de las plataformas, bien acabado y de correcta calidad en todos sus apartados.

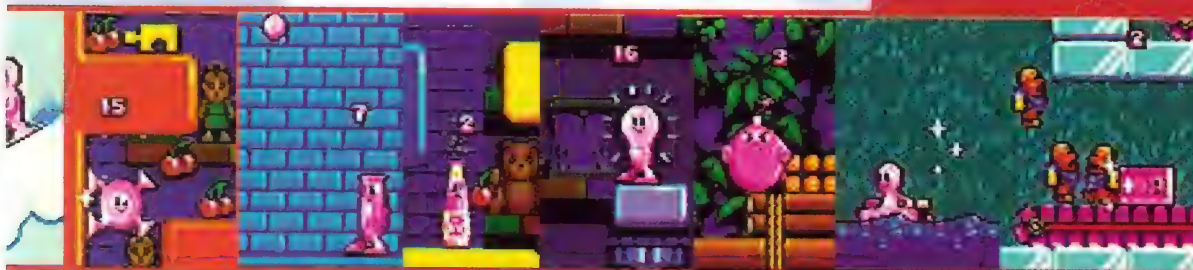
85

Lo Mejor

• Las transformaciones de Jellyboy.

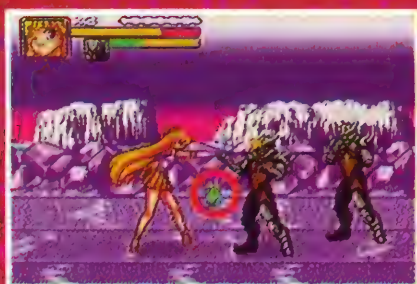
Lo Peor

• La excesiva dificultad que presenta a partir del tercer mundo.
• El elevado precio de los cartuchos.



LO M A S

NUEVO

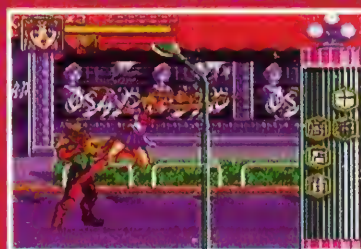
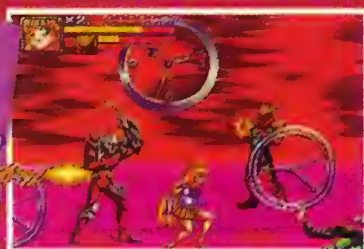


Para realizar su misión, las guerreras deben atravesar un total de cinco fases.

No podían faltar los habituales ítems que reponen la energía de nuestras chicas.



Guerrero Luna.
Conocida por sus amigos como Bunny, quería con todas sus fuerzas llegar a convertirse en su admirada Guerrero V.



CHICAS EN PIE DE GUERRA

La "fiebre manga" continúa subiendo la temperatura de Super Nintendo. En esta ocasión le ha llegado el turno a las cinco jóvenes protagonistas de «Sailor Moon», que ya han arrasado en todo el mundo con sus más de 200 episodios de la serie de dibujos animados. «Sailor Moon», el cartucho, se inspira claramente en las páginas del Shojo Manga Nakayoshi y en la serie televisiva, para ofrecer un beat 'em up que contiene la posibilidad de dos jugadores simultáneos y cinco fases plagaditas de enemigos tan mal encarados como peligrosos.

Usagi Tsukino, más conocida como Bunny, junto a sus cuatro compañeras de aventuras reparten golpes a diestro y siniestro con una contundencia que hace palidecer a más de un consumado héroe consolero. Al fin y al cabo ellas son la reencarnación de unas consumadas guerreras del pasado, y por si fuera poco cuentan con la ayuda de un misterioso justiciero enmascarado llamado Tuxedo Kamen.

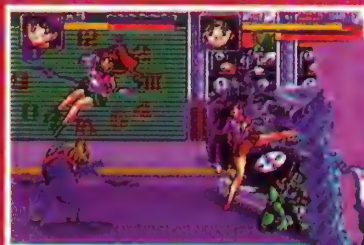
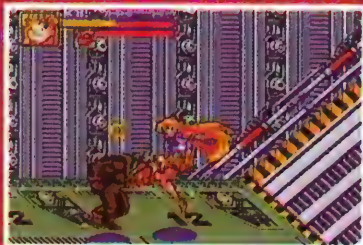
Bajo una dulce apariencia que en ocasiones roza la cursilería, cada muchachita esconde un tremendo potencial para la lucha. Su principal baza consiste en la posibilidad de realizar dos golpes especiales sin la menor complicación. Para ello basta con mantener apretado el botón "Y" hasta que se rellene una segunda barra de energía, o bien pulsar simultáneamente "B" e "Y".

De este modo, Luna, Venus, Marte, Júpiter y Mercurio, que son los nombres de guerra de estas cinco "inocentes" muchachas, llegan a Super Nintendo con la sencillez con bandera para cumplir un firme propósito: demostrar que el sexo femenino no tiene nada de débil.

Guerrero Venus.
Bajo una apariencia de inocente y dulce criaturita se esconde la mente pensante del grupo.

VIDEO
SUPER NINTENDO





La luna puede esperar

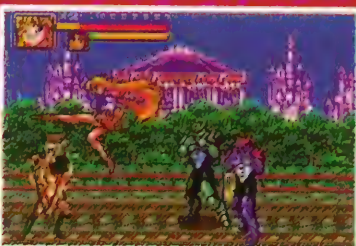
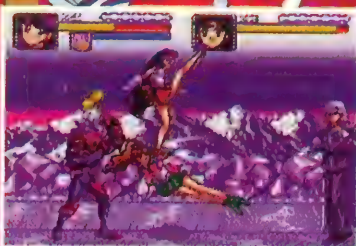
Debido al carisma de estas cinco chicas, estamos ante uno de los cartuchos más deseados de la temporada. Pero lamento decir que no es todo lo que esperaba.

Es un simple "beat'em-up". Y digo simple porque tanto su realización como su repetitivo desarrollo merecen ese calificativo. Siempre queda la opción de dos jugadores simultáneos que da más acción y alegría al cartucho. En definitiva, un juego para mitómanos.

Cruela de Vil



Si creías que la candidez y la belleza estaban reñidas con la fuerza, desengáñate con este cartucho.



Guerrero Mercurio.
Todos los rumores apuntan a que en ella se inspiró la heroína manga de Bunny, Guerrero V.



Guerrero Marte.
Con una leonina melena, su máxima ambición consiste en encontrar un apuesto novio que la retire de tanta pelea.



Guerrero Júpiter.
Consumada luchadora, los enemigos le duran menos que un caramelo a la puerta de un colegio.



SUPER NINTENDO



BEAT'EM-UP BANDAI Bandai

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3, 4 ó 5

Megas: 12

Gráficos

Escenarios correctos por los que se desplazan unos sprites de buen tamaño pero carentes de movilidad.

77

Música

Melodías curiosas, con un agradable tonillo tomado de los dibujos animados del mismo nombre.

79

Sonido FX

Los golpes están correctamente plasmados y también oíréis alguna que otra digitalización.

80

Jugabilidad

Por su escasa variedad de golpes, no es complicado de manejar. Los personajes son algo lentos de reflejos.

76

Adicción

Fácil en su opción de dos jugadores, el máximo atractivo reside en su origen cien por cien manga.

75

Total

Como serie de dibujos animados, «Sailor Moon» ha arrasado. Como juego, resulta algo desfasado para los tiempos que corren.

76

Lo Mejor

- Por fin tenemos uno de los cartuchos más esperados para la Super.
- La opción de dos jugadores simultáneos da cierta alegría al juego.

Lo Peor

- Se echa de menos un mayor preciosismo en todos sus detalles gráficos y sonoros.

Sailor Moon

LO MÁS

NUEVO

SEGA
MEGA DRIVE



MR. NUTZ

LA ARDILLA ROJA PLATAFORMERA

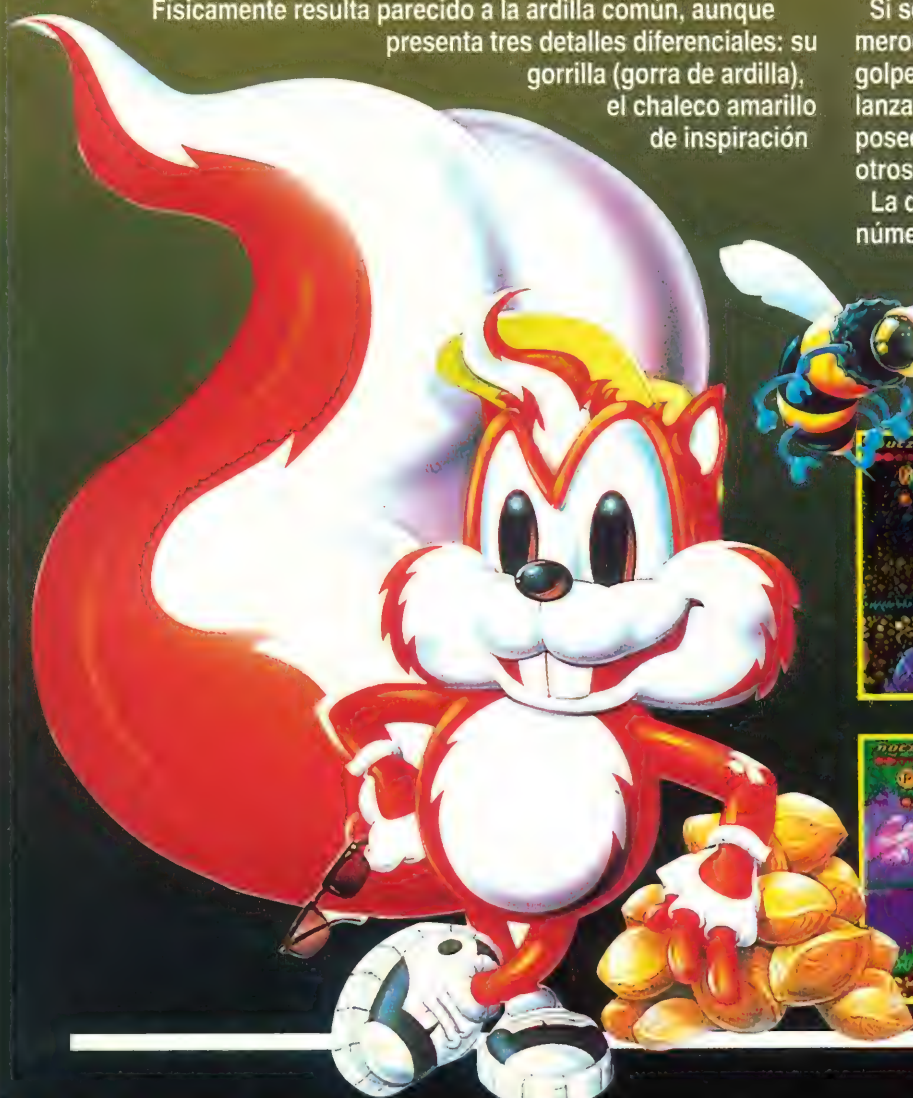
Hace aproximadamente un año nos llegaron las primeras noticias de esta simpática especie de roedor. Con el tiempo, diversos testigos aseguraron haberla visto y jugado con ella en consolas de 16 bit. Ahora, por fin, un grupo de comentaristas dirigidos por el profesor Boke han conseguido fotografiar y estudiar detenidamente este nuevo ejemplar de animal consolero.

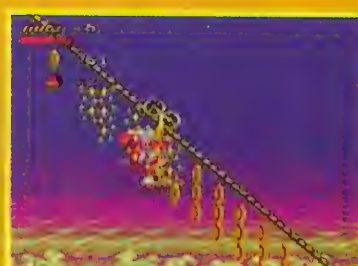
Físicamente resulta parecido a la ardilla común, aunque presenta tres detalles diferenciales: su gorrilla (gorra de ardilla), el chaleco amarillo de inspiración

folk-ecologista y unas potentes zapatillas que potencian su salto y amortiguan la caída. Su hábitat es muy amplio, ya que viaja desde las llanuras hasta las heladas zonas polares, pasando en su migración anual por bosques de grandes árboles. Su alimentación está compuesta de items-medallones con una "p" en su interior, que le proporcionan energía si consigue más de cincuenta, así como nueces y otros items con un punto rojo, mucho más energéticos pero también más difíciles de encontrar.

Si se encuentra amenazada por los innumerables enemigos que merodean por las fases que habita, no duda en agacharse y golpear con su gran cola peluda, saltar encima de ellos e incluso lanzarles las nueces que antes había comido. Además, este animal posee una gran inteligencia, por lo que es capaz de utilizar muchos otros mecanismos en su provecho.

La dificultad de su aventura se puede modificar mediante el número de vidas (1 a 6) y los eslabones de la barra de energía (1 a 5). Gracias a esta perfecta adecuación al medio, la ardilla roja platformera, más conocida como Mr. Nutz, tiene ante sí un espléndido futuro en los chips de Mega Drive.





El sprite del personaje protagonista ha sido muy cuidado, tanto en el tipo de animal (una simpática ardilla), como en las excelentes y variadas



Mr. Nutz también va a encontrar fases de bonus en su aventura, en las cuales debe recoger el mayor número de monedas posible. Una vida vale cincuenta de ellas.

Bonito, pero poco original

Plataformas con todos los ingredientes clásicos es lo que nos ofrece «Mr. Nutz» en sus aventuras. Posee una técnica bien acabada, múltiple scroll, gran variedad de movimientos en el personaje principal, combinación de desarrollos horizontales con verticales y originales enemigos.

El sonido también merece una mención, pues resulta nítido y variado en los efectos especiales. Sin embargo, y tras los visto últimamente, este tipo de juegos empiezan a parecer un poco anticuados.

Boke



Ocean deja suelta a su mascota preferida para que campe a sus anchas por los 16 bit de Sega.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS OCEAN Ocean

Nº jugadores: 1

Vidas: De 1 a 5

Nº de fases: 8

Niveles de Dificultad: 30

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

Perfecta técnica de scroll, variedad de movimientos en Mr. Nutz y originalidad de escenarios y enemigos.

87

Música

Muy apropiada para las aventuras de esta ardilla. Diferente según el mundo y el peligro que se presente.

88

Sonido FX

Todos los golpes tienen su sonido, a lo que hay que sumar los gritos de Nutz cuando es alcanzado.

88

Jugabilidad

Mr. Nutz posee grandes prestaciones que le hacen moverse con facilidad por toda clase de lugares.

87

Adeción

Los aficionados a las plataformas puras y duras se divertirán de lo lindo con las peripecias del roedor.

86

Total

Con un excelente acabado técnico y un personaje simpático y original, no ofrece nada nuevo en el panorama plataformero.

87

Lo Mejor

• La elección de este personaje como protagonista.

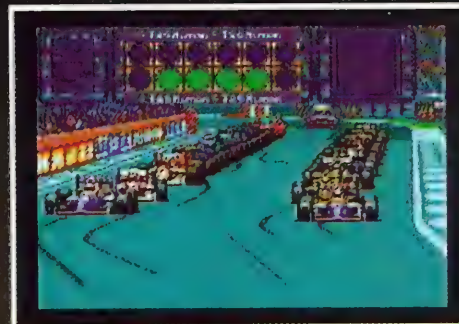
Lo Peor

• La dificultad progresiva llega a ser desesperante.

LO M A S

NUEVO

**EXTRAORDINARIO
SUPER NINTENDO**



CAMPEONATO A LA CARTA

Hace apenas unos meses os comentábamos desde estas páginas un simulador de Fórmula Uno que presentaba una gran jugabilidad y opción para dos jugadores simultáneos. Pues bien, la segunda parte de ese cartucho ya ha salido al mercado con nuevos alicientes, toda la diversión de «F1 Pole Position» y el mismo Modo 7.

Tres son las opciones de juego que presenta esta nueva versión: «Test Run», donde podéis probar los 16 circuitos en los que se desarrolla el Campeonato del Mundo en un recorrido de diez vueltas; «Battle», con posibilidad para dos jugadores simultáneos y en el que, además de elegir circuito, número de vueltas, condiciones atmosféricas y hándicap, podéis seleccionar vuestros contrincantes; y «World Grand Prix» (Campeonato del Mundo), también con opción para dos

jugadores simultáneos, cuatro niveles de pericia en la conducción, otros tantos niveles de daños (efecto de los golpes sobre el monoplaça), condiciones atmosféricas y elección del número de vueltas de que consta cada Gran Premio.

Pero lo verdaderamente novedoso respecto a la primera versión es la posibilidad de crear vuestros propios equipos participantes en esta gran fiesta de la velocidad y la tecnología punta. De este modo podéis introducirlos, con vuestro nombre, como pilotos de uno de los siete equipos incluidos en la edición de 1993. También tenéis la opción de cambiar los componentes de estos equipos, pudiendo competir en una misma escudería con Hill y Schumacher, por ejemplo. Además, para que la interacción sea total, contáis con la posibilidad de cambiar los contratos entre escuderías y constructores, creando así equipos con nuevas características y nombres como Williams/Ferrari o McLaren/Yamaha.



SUPER NINTENDO



VELOCIDAD NINTENDO Human

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 16

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: Grabar

Megas: 8

Gráficos

Correcto en el diseño de los paisajes y monoplazas y en el uso del Modo 7, aunque es algo mareante.

82

Música

Han sabido elegir el tipo de música (música suave) que debe acompañar a un simulador de velocidad.

84

Sonido FX

Buenas digitalizaciones del sonido motor, que alcanza la categoría de estruendo en la parrilla de salida.

86

Jugabilidad

El vehículo permanece siempre en el centro de la pantalla, lo que despista en un primer momento.

79

Adeción

Los aficionados a la F1 disfrutarán de lo lindo al sentirse integrados en los mejores equipos de 1993.

81

Total

Un simulador de velocidad con una correcta sensación de velocidad y suficientes alicientes para contentar a los aficionados a la F1.

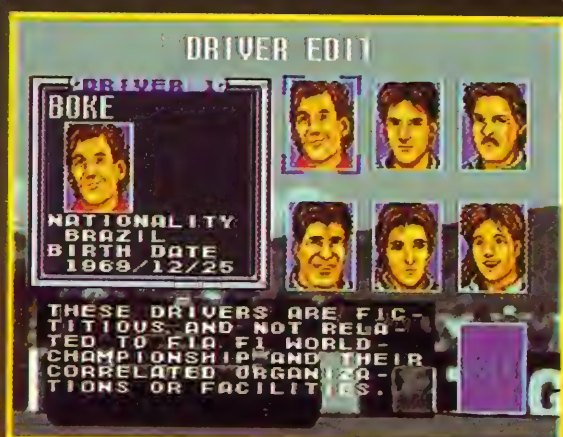
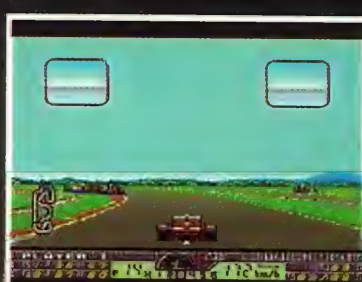
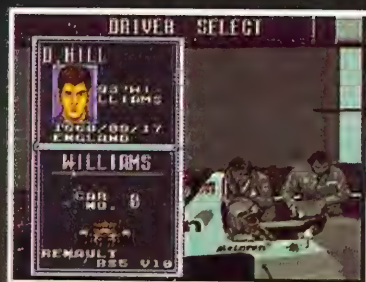
80

Lo Mejor

- Las digitalizaciones de los efectos de sonido.

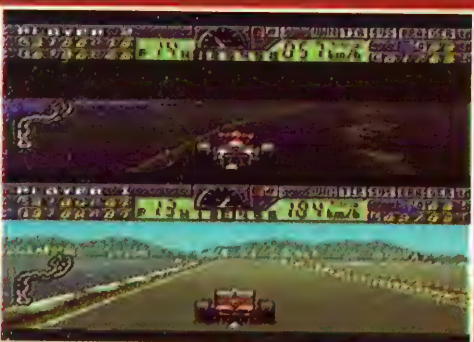
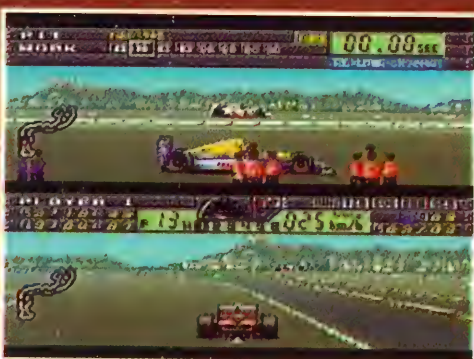
Lo Peor

- La casi total imposibilidad de ganar una carrera.
- Esos precios...



La opción de dos jugadores simultáneos, fundamental para alcanzar altos niveles de adicción, está muy bien conseguida, sin ralentizaciones en la velocidad de los monoplazas.

Una de las nuevas posibilidades que presenta este «F1 Pole Position 2» es la de crear vuestras propias componentes de los equipos participantes en el Mundial de velocidad.



Velocidad en Modo 7

El clásico simulador de recreativas va ya por su segunda versión en los 16 bit del Cerebro de la Bestia. Esta nueva entrega aporta dos mejoras fundamentales respecto a la primera parte que, si bien no influyen en la conducción o en la sensación de velocidad (exactamente iguales que en la versión anterior), sí aportan el aliciente de poder competir dentro de uno de los equipos participantes en la edición de 1993.

La otra innovación, el cambio de escuderías y fabricantes, también aporta su parte de atractivo a un simulador de velocidad bien conseguido, aunque a veces resulta un poco mareante el continuado uso del Modo 7.



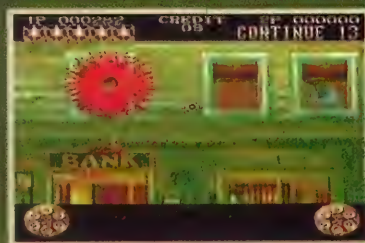
Boke

LO MÁS

NUEVO

SEGA
MEGA DRIVE

DESENFUNDA,
FORASTERO



Relaja los dedos, deja las manos colgando a ambos lados del cuerpo y agítalas. Luego, respira hondo. Cuando tu pulso se haya estabilizado, entorna los ojos y sujeta fuerte el revólver. Apunta con calma y nunca dispires sin saber quién será la próxima víctima. Ahora eres un servidor de la ley en las tierras más salvajes del oeste americano, pero sólo con la estrella no conseguirás que te respeten.

Vas a enfrentarte a atracadores de bancos, salteadores de diligencias, y a indios y pistoleros famosos por su rapidez a la hora de desenfundar. Será una lucha sin cuartel en la que tendrás que evitar que los inocentes mueran, a la vez que rellenas de plomo a todos los forajidos del condado. Una lucha en la que no existirá la piedad.

Tu revolver será tu único aliado. Aunque si las cosas se ponen muy turbias y hay cerca algún hábil pistolero, siempre podrá acompañarte en tu misión suicida. Eso sí, con un amigo las cosas siempre serán más complicadas y los criminales más rápidos en disparar. Además, compartirás con él las continuaciones y, si la suerte no os sonríe, el amargo sabor del polvo del desierto.

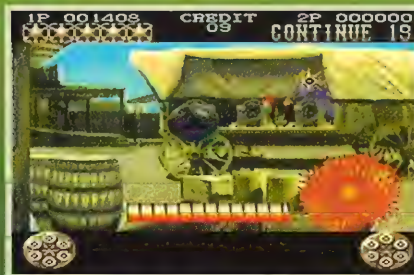
Ni tú ni tu compañero debéis descuidaros jamás. Estad siempre vigilantes, porque un jarrón o un cuadro pueden ocultar algún arma más poderosa que vuestros revólveres. Además, éstos no os durarán mucho, sólo hasta que se agoten las municiones o algún bandido os alcance. Y recordad que los jefes de cada banda son más peligrosos que sus secuaces, por lo que tendréis que repartir la munición entre su cabeza y los diferentes proyectiles que os arrojen.

No, no es fácil ser shérif al oeste del río Pecos. Pero si te gusta el riesgo, vas a divertirte como nunca repartiendo plomo a imagen y semejanza del mismísimo John Wayne.





Indios,
pistoleros,
chicas de
saloon,
matones a
suelo...
todos ellos
sólo conocen
una ley: la
de tu pistola.



Estos ítems suponen un incremento inmediato en la potencia de tu revólver. Ametralladoras y cañones te facilitarán las cosas.



Disparar, disparar, y disparar

Los juegos de "pistola" son el estímulo ideal para descargar adrenalina. Y más si se puede usar una pistola "de verdad" y luchar contra unos enemigos "reales". Porque este cartucho, aparte de ser una estupenda muestra del género, tiene una gran calidad gráfica y sonora.

Con «Lethal Enforcers 2» te sentirás parte activa de un western. Recorrerás los parajes más característicos de la época y probarás tu puntería en amenazas competiciones. Una tentación irresistible para los que sean amantes de las emociones fuertes.



Teniente Ripley



Apunta y...

Dispara, por supuesto. Dos fases de bonus al más puro estilo pistolero te esperan cada dos fases. En una tendrás que destrozar todas las botellas de la barra, y en la otra deberás reventarlas al vuelo.



MEGA DRIVE



DISPARO KONAMI Konami

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 9

Megas: 16

Gráficos

Buenas digitalizaciones, en las que se ha tapado con habilidad la falta de colores, y variedad de escenarios.

87

Música

Es como escuchar la banda sonora de un western. Crea el ambiente justo, sin ahogar los efectos FX.

87

Sonido FX

Las voces digitalizadas y el sonido de disparos hacen que os sintáis dentro de una película "de indios".

89

Jugabilidad

Con la pistola es divertido y difícil, pero con el pad no pierde nada de su diversión y se juega muy cómodo.

88

Adicción

Tiene tres niveles de dificultad, podéis jugar solos o acompañados, con pistola o pad... Os durará.

87

Total

Se echa en falta alguna fase más, pero aún así es un extraordinario juego de pistola. Dinámico y con múltiples alternativas.

88

Lo Mejor

• Lo dinámico que resulta en todo momento, incluso con el pad.

Lo Peor

• Los enemigos finales acaban haciéndose demasiado pesados.
• Lo que cuesta, en cada partida, coger el "punto" a la pistola.

LO MÁS

NUEVO

INTERFACIO
SUPER NINTENDO

AGÁRRAME
ESE FANTASMA

GHOUL PATROL

No hay que retroceder mucho en el tiempo -tan solo unos meses- para recordar un cartucho distribuido por Konami y programado por Lucas Arts, que apareció para Mega Drive y Super Nintendo bajo el título de «Zombies at my Neighbours». Pues bien, ahora es

JVC la compañía que se encarga de lanzar un nuevo «remake» de aquel juego, realizado también por Lucas Arts y que lleva por nombre «Ghoul Patrol».

El desarrollo de este cartucho es idéntico al de aquel «Zombies»: dos personajes que se desplazan por un mapeado en 3-D con scroll multidireccional, con el objetivo de rescatar a una serie de individuos que se hayan repartidos por todo el escenario antes de que los zombies, fantasmas y demás criaturas fantásticas acaben con ellos. La dificultad radica más en la estructura laberíntica de los escenarios, con multitud de puertas cerradas y muros infranqueables, que en la destrucción de todas esas criaturas. Por fortuna, para tratar de encontrar el camino correcto contáis con la ayuda de una serie de llaves, así como de diferentes armas que os ayudarán a libaros de todos los enemigos.

Como era de esperar, «Ghoul Patrol» presenta algunas novedades con respecto a su predecesor, como son las apreciables mejoras técnicas, la mayor variedad de escenarios y enemigos, y la aparición de enormes jefes finales realizados con la utilización del Modo 7. Gracias a ellas y a más de una sorpresa que os guarda en forma de susto, no cabe duda de que el terror vuelve a los 16 bit de Nintendo.



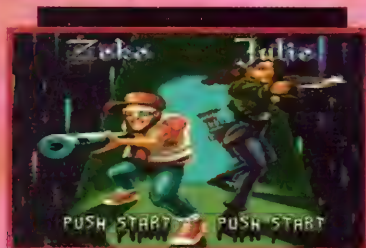
Una de las sorpresas que presenta este cartucho con respecto a «Zombies» es la aparición de jefes finales de gran tamaño realizados con Modo 7.



El objetivo principal del juego es rescatar a los diferentes personajes de cada fase, para lo cual os debéis guiar por los gritos que aparecen en pantalla.

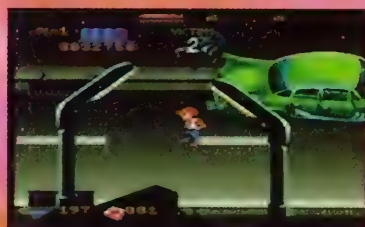


Los escenarios de este juego recorren distintos lugares del espacio y el tiempo, y son tan peculiares como este barco por el que camina el protagonista.



Con dos es más divertido

...y también más fácil, porque jugando con los dos personajes a la vez lograréis acabar antes con los enemigos. Si bien es cierto que la hora de encontrar a las víctimas esta unión no os servirá de mucho.



Lucas Arts exprime su idea

Nadie pone en duda la capacidad del equipo de Lucas Arts, aunque a veces pequen de exprimir una brillante idea para lanzar varios cartuchos (en ocasiones para nuestro deleite, como el caso de la serie «Star Wars»). Ahora, ha recuperado la fórmula de un original programa realizado por ellos hace casi un año, «Zombies», para presentar un cartucho que no sorprende, pero que mantiene cierta frescura propia de los juegos que se salen de lo habitual. Las mejoras gráficas y las novedades que presenta se agradecen, pero lamentablemente el desarrollo puede llegar a ser rutinario debido a su escasa variedad.

Lolocop



Zombies, fantasmas y demás espectros van a convertirse por unas horas en los misteriosos inquilinos de vuestra Super Nes.



SUPER NINTENDO



ESTRATEGIA/ACCIÓN JVC

Lucas Arts

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: Más de 50

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

Superan con creces a los de «Zombies», con detalles increíbles y una gran definición de los objetos.

88

Música

Acompaña a la acción en todo momento, pero su poca variedad puede hacer que os canséis de ella.

82

Sonido FX

Sin ser una maravilla, los efectos mantienen el tipo. En todo caso, se podía esperar algo más.

83

Jugabilidad

El cartucho se deja jugar desde un principio, gracias a la sencillez de su desarrollo.

88

Adicción

El extenso número de fases es un aliciente, pero a la larga su mecánica puede llegar a cansar (o no).

84

Total

El juego sigue siendo original, aunque no innovador, y constituye una buena opción para los fans de la estrategia y la acción.

85

Lo Mejor

- El apartado gráfico.
- El amplio número de fases.
- La ajustada y progresiva dificultad.

Lo Peor

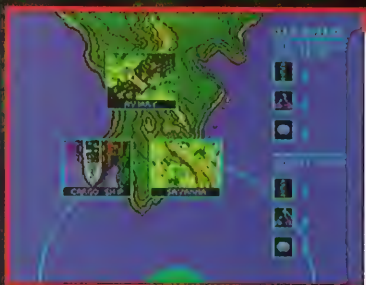
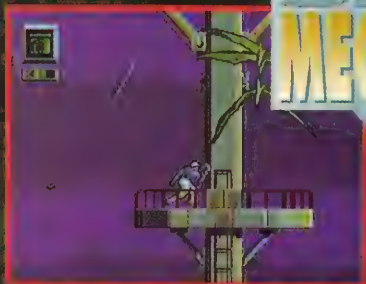
- Se echa en falta un poquito más de variedad en la mecánica del juego.

LO MÁS

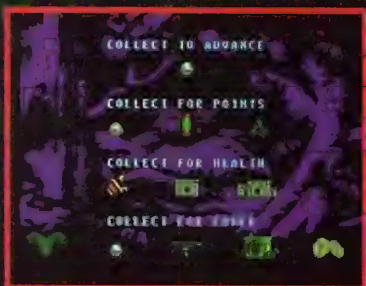
LA FIEBRE JURASSIC PARK HA VUELTO

NUEVO

SEGA
MEGA DRIVE



En este mapa de la Isla Nublar se reflejan las zonas que hay que asegurar y los embriones recuperados.



Aquí tenéis un catálogo de los objetos desperdigados por la isla. Algunos son imprescindibles, otros sólo decorativos.



TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS

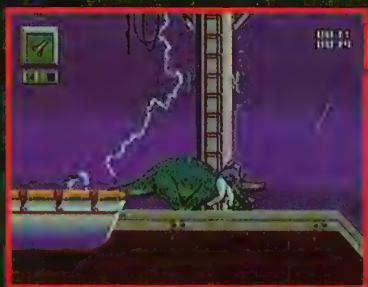
RAMPAGE EDITION

Coincidiendo con el estreno en video de la película, Grant y los dinosaurios han vuelto, aunque esta vez no van a revolucionar a nadie. Y es que este cartucho parece un calco de la primera versión, sólo que con algunos cambios (y no todos buenos).

El Dr. Grant llega a la isla Nublar para recuperar los embriones que Nedry perdió en la jungla. El paleontólogo empieza un nuevo viaje sin haber mejorado demasiado en su aspecto ni en sus habilidades. Tiene un arsenal más completo, pero poco más. Además, esta vez no sólo los dinosaurios están en contra suya, sino que un ejército pertrechado con el más moderno armamento también está empeñado en eliminar a Grant cueste lo que cueste. Como si con los enrevesados mapeados no fuera suficiente dificultad... Claro que si jugar con Grant te aburre, siempre puedes probar suerte con el raptor, que sí ha ganado en animaciones, pero ha perdido en velocidad.

Las fases son comunes para los dos protagonistas, pero sus distintas habilidades obligan a que las completes de diferente manera. Para ello, debes buscar unos objetos concretos y dirigirte a la salida hasta que recorras todos los sectores de la isla. Una isla que ya no es lo que era...





El Doctor Grant vuelve a su parque favorito en un cartucho que hace bueno aquello de "segundas partes no son buenas".



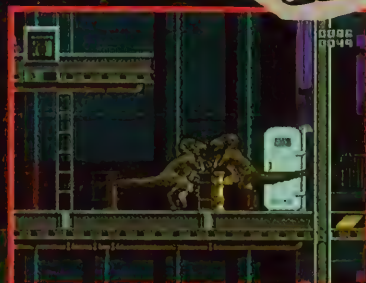
Uno de los pocos atractivos de este cartucho es que, como en el primer «JP», podéis optar entre Grant y el Raptor.

Pobres dinosaurios

La fascinación por los dinosaurios no basta para dar vida a este «Jurassic Park», que pretende explotar la primera parte utilizando las mismas fórmulas y sin añadir nada nuevo a lo que ya vimos. Incluso se han dejado de lado algunas de esas fórmulas, reduciendo la manejabilidad de los personajes y el protagonismo de los dinosaurios.

Y es que en este cartucho los verdaderos enemigos, los peligrosos, son los humanos, no los dinosaurios. Los dinosaurios no son más que el pretexto ideal para promocionar un producto no del todo satisfactorio.

Teniente Ripley



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS SEGA Blue Sky Soft

Nº jugadores: 1

Vidas: 5

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 12

Continuaciones: 0

Megas: 16

Gráficos

Los personajes no están integrados en los fondos y las animaciones, aunque buenas, son algo bruscas.

80

Música

Acompaña y apoya el desarrollo del juego sin alcanzar un protagonismo innecesario y sin molestar.

81

Sonido FX

Correctos, pero parece que vienen de fuera. Ni están integrados en la acción, ni crean el ambiente propicio.

78

Jugabilidad

El raptor es lentísimo a la hora de responder al pad. Grant es más llevadero, pero también algo limitado.

73

Adicción

El juego tiene encanto y puede gustarte una temporada, pero la atracción no durará mucho.

73

Total

Un intento de resucitar a los dinosaurios, que no alcanza la calidad de la primera parte en gráficos, jugabilidad ni interés.

77

Lo Mejor

- Los escenarios de la jungla.
- Poder manejar a dos personajes distintos alarga la vida del cartucho.

Lo Peor

- Lo mal que el raptor responde al pad.
- La dificultad de algunos pasajes.
- Los personajes no están bien integrados en los escenarios.

LO MÁS

NUEVO



El redimido sexto componente de los Power Rangers hace su aparición en este programa.



DUELO TITÁNICO DE MEGAROBOTS

SEGA
MEGA DRIVE



Cuando los Power Rangers unieron sus armas y poderes gracias a esa misteriosa energía llamada Dynamission, crearon un colosal robot llamado Mega Zord. Junto a él también apareció Dragon Zord, el primer robot-Zord creado por estos jóvenes, que fue secuestrado por Rita Repulsa y posteriormente rescatado por los propios Power Rangers. Pues bien, ahora ambos van a ser protagonistas exclusivos de «Mighty Morphin Power Rangers», hasta el punto de que la presencia de los cinco coloristas superhéroes es meramente testimonial, pues únicamente aparecen en una pantalla cuando elijáis a Mega Zord, y tal vez (cuando lleguéis lo sabréis) al final del juego. A diferencia de la versión para los 16 bit de Nintendo, planteada como un beat'em up, os encontraréis ante un arcade de lucha uno contra uno con opción para uno o dos jugadores simultáneos y hasta ocho niveles de dificultad. En el modo dos jugadores podéis elegir entre ocho megarobots (seis guardianes de Rita Repulsa, Mega Zord y Dragon Zord) y otros tantos escenarios. Por su parte, en el Modo Historia debéis ir venciendo a todos los megarobots que se crucen en vuestro camino, hasta enfrentaros a vuestro gran rival: Golder.

Cada uno de los megarobots luchadores posee sus propios movimientos, que incluyen golpes simples y especiales. En pantalla, y además de la barra de energía, aparece un indicador del nivel de potencia, que es el que determina si podéis realizar diferentes golpes especiales. Los enfrentamientos tienen lugar a dos combates ganados, pudiendo variar el tiempo de los mismos entre 30, 45, 60 y 99 segundos, o sin tiempo limitado. Todo ello completa un cartucho dedicado a los forofos de megarobots multikit como éstos.



MEGA DRIVE



LUCHA SEGA Banpresto

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 8

Niveles de Dificultad: 8

Continuaciones: 8

Megas: 16

Gráficos

Simples: un doble scroll sin profundidad y unos ítems pobres en cuanto a definición y originalidad.

78

Música

Cada uno de los escenarios tiene su propio tema musical. En este caso sí hay originalidad y variedad.

84

Sonido FX

Bastante completo, aunque es cierto que las voces pseudodigitalizadas suenan demasiado irreales.

80

Jugabilidad

Los movimientos son lentos y para hacer golpes especiales hay que vigilar la barra de power.

76

Adicción

Sólo aparecen Megazord y Dragonzord, por lo que pierde mucho incluso para los fans de Power Rangers.

78

Total

Un programa de calidad bastante justa que intenta aprovechar el tirón de estos famosos superhéroes televisivos.

78

Lo Mejor

- Los temas musicales.
- El marcado sabor "chinaka" de enemigos y decorados.

Lo Peor

- Que aprovechen el éxito presentando un producto de tan baja calidad.
- Que los enemigos se repitan y sólo cambien en el color.

Los Power Rangers ceden el protagonismo del juego a sus dos grandes creaciones: Mega Zord y Dragon Zord.



La potente cola de DragonZord le va a servir de gran ayuda en sus duros enfrentamientos.



La lucha más pobre

Resulta más que claro que este cartucho pretende aprovechar el éxito de la serie «Mighty Morphin Power Rangers». Y es que el tirón que la rangermanía está teniendo entre los jóvenes de medio mundo ha propiciado la aparición de juegos de escasa calidad y no muchas más virtudes.

Los gráficos son bastante pobres, el colorido escaso, la originalidad se reduce a tres o cuatro monstruos que después se repiten, y se echan en falta más y mejores golpes especiales. No deja de tener el encanto de los juegos de lucha, pero aún así los únicos que van a disfrutar son los seguidores acérrimos de la serie.

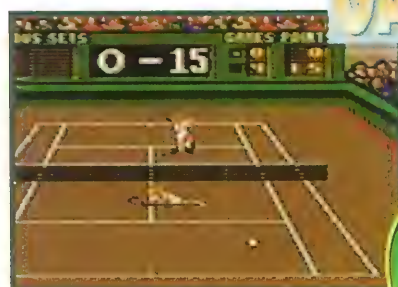
Boke



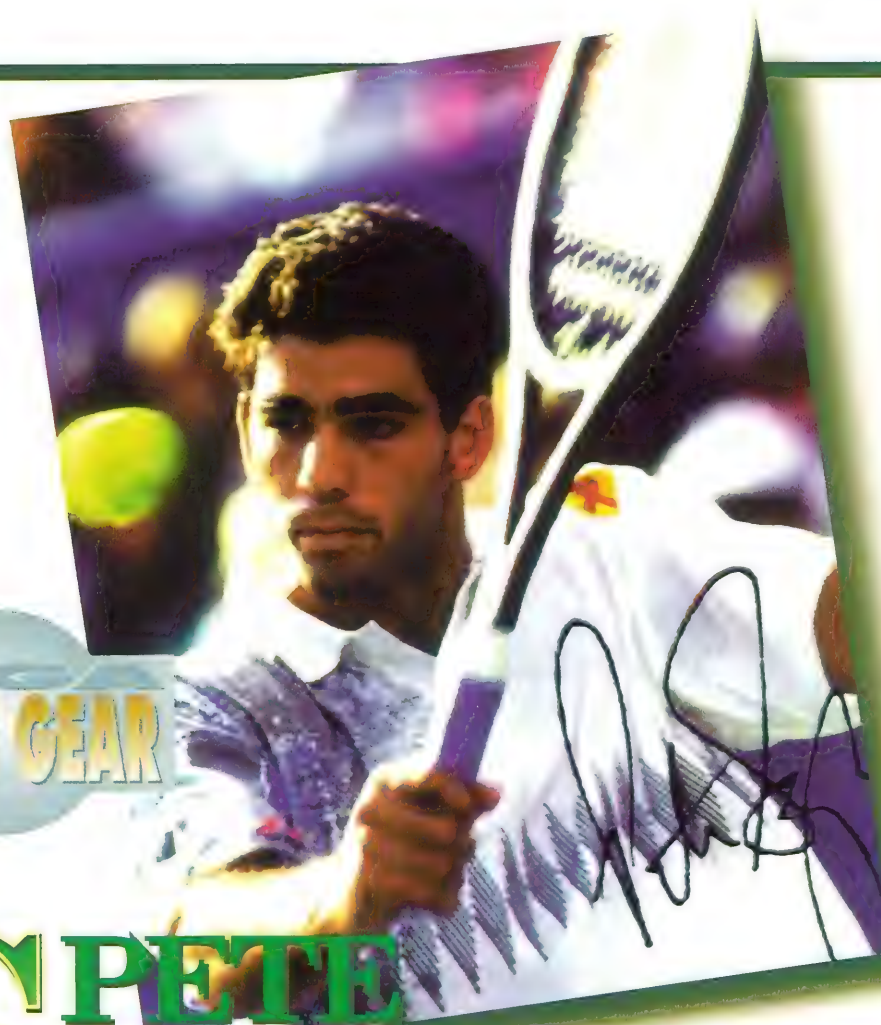
LO MÁS
NUEVO



Las animaciones de los tenistas, con más de treinta movimientos diferentes, son de gran calidad.



Una de las novedades del programa es la posibilidad de disputar un partido dos jugadores simultáneos en una sola consola.



GAME GEAR

PETE Sampras TENNIS

EL TENIS SEGÚN SAMPRAS

El actual líder de la ATP (clasificación de los mejores tenistas del mundo) sigue protagonizando las páginas de nuestra revista. En esta ocasión debido a la conversión para la portátil de Sega de «Pete Sampras Tennis».

Las semejanzas con la versión para 16 bit son evidentes. Así, los modos de juego se han mantenido: «Challenge», para disputar un solo partido individual o de dobles; «Tournament», en el que tendréis la oportunidad de participar en un torneo completo, pudiendo elegir entre los veinte más importantes del circuito (entre ellos se encuentran París, Madrid, Barcelona, Londres o Nueva York), con distintas superficies y las categorías de individual-dobles y masculino-femenino; y «World Tour», en el cual tomáis parte en una temporada completa, obteniendo valiosos passwords al ganar un partido. El modo «Tutorial» es el único que ha sufrido una variación considerable, pues sólo aparecen en pantalla indicaciones de manejo del juego, sin imagen alguna. Por su parte, las canchas siguen teniendo tres superficies a elegir: hierba, tierra batida o pista dura.

Esta versión, realizada también por los británicos Codemasters, no posee el J-Cart, pero sí incluye la posibilidad de dos jugadores simultáneos en una única consola. Esto es posible gracias a la intervención de la computadora en el movimiento de los/las tenistas, de tal modo que vosotros sólo debéis golpear la pelota. Para ello, el jugador uno utiliza los botones 1 y 2 al realizar sus golpes, mientras el segundo jugador lo hace con el pad direccional.



Juego, set y partido para el N° 1

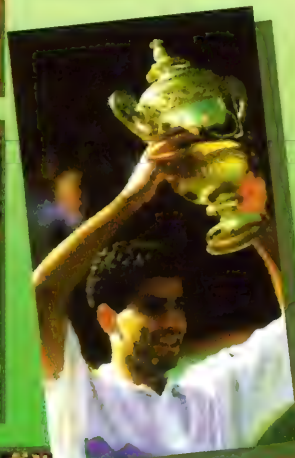
Tras el fracaso que supuso cierto juego de tenis con nombre de prestigioso torneo, llega a los chips portátiles de Sega un simulador manejable y con mucha calidad. Las diferentes posibilidades de juego (simples, dobles, torneo o circuito completo) vienen muy bien acompañadas por el fácil manejo de los jugadores, que poseen una buena colección de golpes (reveses, globos, dejadas y unas espectaculares voleas tirándose en plancha). Por desgracia, la novedad de dos jugadores simultáneos, aunque aumenta notablemente la adicción, resulta poco manejable y le resta jugabilidad.



Boke



Tanto en formato 16 bit como en portátil, Pete Sampras es el "number one" de los cartuchos de tenis.



GAME GEAR



DEPORTIVO SEGA Codemasters

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 20

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 2

Gráficos

Los sprites de los jugadores tiene un tamaño correcto y disponen de gran variedad de movimientos.

83

Música

La oveja negra e inaudible del programa. Menos mal que sólo suena en contadas ocasiones.

70

Sonido FX

Los efectos de sonido, en cambio, sí están más logrados, con sonido de público y todo.

78

Jugabilidad

El mejor aspecto de todo el cartucho, ya que los sprites de los tenistas se dirigen sin el menor problema.

84

Adicción

Los passwords para guardar las victorias y dos jugadores simultáneos dan un gran nivel adictivo.

82

Total

El mejor simulador de tenis aparecido hasta la fecha para la portátil de Sega. Hace honor al número uno del mundo.

83

Lo Mejor

- Su excelente jugabilidad.
- La posibilidad de dos jugadores simultáneos.

Lo Peor

- Eso que se supone que es música.
- El elevado precio de éste y de la mayoría de los cartuchos.

LO MÁS

NUEVO

THE SHADOW

La Sombra vuelve a la acción



“La Sombra” fue un personaje que alcanzó un gran renombre en Estados Unidos en la década de los 30, gracias a un serial radiofónico que narraba Orson Welles. Se trataba de un defensor de la justicia que debía su nombre a su singular atuendo, pues iba rigurosamente vestido de negro y se ocultaba en la oscuridad. Seis décadas después este personaje regresa por partida doble: en un film protagonizado por Alec Baldwin y en este juego para los 16 bits de Nintendo.

El cartucho os ofrece la oportunidad de asumir el papel de The Shadow para adentraros



en el Nueva York de 1933, cuando el último descendiente de Ghengis Khan, un tal Shiwan Khan, está a punto de sembrar el caos con una terrible arma. Sólo La Sombra puede ser capaz de combatirlo, y lo va a hacer a lo largo de un “beat'em up” que os traslada a los lugares más emblemáticos de la ciudad de los rascacielos.

Vuestro protagonista debe verse las caras con los más variopintos personajes que le harán la vida imposible, antes de vérselas con el “mongol” de



turno. Para ello The Shadow cuenta con la fuerza de sus puños, sus saltos y patadas, además de un contundente golpe que ejecuta gracias a una segunda barra de energía. Sumadle a esto algunos niveles en los que La Sombra debe disparar a sus enemigos y una fase motorizada, y os podéis hacer una idea bastante clara de cómo es este nuevo juego para Super Nintendo.

PUNTUACIÓN

Os encontráis ante un “beat'em-up” de lo más normalito: desfile continuo de enemigos (casi siempre los mismos) y un repertorio de golpes a realizar tirando a escaso. Vamos, nada del otro mundo, aunque hay que resaltar la variedad con la que se han concebido los escenarios que reproducen el Nueva York de 1933.

67

F-15 STRIKE EAGLE II

Un clásico de los ordenadores

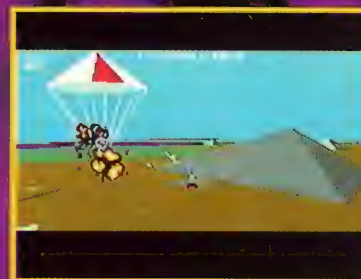


Tras un primer intento fallido por parte de Sega (cuando se encargaba de lanzar los productos de Microprose), aparece por fin la versión para consolas de uno de los simuladores más exitosos en formato PC, «F-15 Strike Eagle». Una versión en la que se han mejorado fundamentalmente los aspectos sonoros y gráficos, incluyendo imágenes poligonales en tres dimensiones.

La mecánica de juego está basada en la consecución de

distintas misiones a lo largo de seis escenarios diferentes, en los que se ha incluido la reciente Guerra del Golfo y otras más antiguas como la de Libia. Cada una de las misiones cuenta con un objetivo primario, otro secundario y el pertinente regreso a la base de operaciones.

El Strike Eagle puede ser dirigido de una forma manual por completo o automática. En este segundo caso sólo debéis preocuparos de localizar los objetivos y seleccionar el arma adecuada. Por su parte, las perspectivas son muy variadas, desde la frontal en el interior de la cabina de piloto, hasta las exteriores, donde podéis ver todo el fuselaje del F-15 o algo que pretende serlo.



PUNTUACIÓN

Los simuladores de vuelo corren el peligro de resultar demasiado difíciles de manejar. Este hándicap lo han tenido en cuenta los chicos de Microprose, al introducir la opción de control automático.

Los gráficos, pese a los polígonos y un pretendido efecto 3D, son muy pobres, pero la jugabilidad y la adicción compensan este apartado.

84

PSYCHOPINBALL

Convierte tu consola en un flipper



Codemasters también sabe darle a las máquinas de petacos, y lo demuestra con este último lanzamiento. Cinco mesas diferentes y otros tantos juegos de panel, además de cuatro subfases donde se mezcla la mecánica del pinball con las plataformas, es la propuesta de «Psychopinball» para trasladar toda la diversión de una mesa de petacos a los 16 bit de Sega.



Tres años han tardado los programadores de la compañía británica en finalizar este completo juego de pinball. Los originales temas de sus mesas son el lejano Oeste, la feria, las profundidades marinas, la casa de los fantasmas y una base lunar. Cada una de ellas, por supuesto, repleta de flippers, rampas, muchas sorpresas y todo el colorido y diversión que os podáis imaginar.



PUNTUACIÓN

La adaptación de una mesa de flipper al videojuego presenta siempre un claro problema: se hace necesario un scroll que, por muy suave que sea, resulta demasiado rápido y se pierde a veces la situación de la bola. Aun así Codemasters ha realizado uno de los mejores pinball para los 16 bit de Sega. Variado y lleno de colorido.

79

DOUBLE DRAGON V

The shadow falls

El dragón ahora lucha con ocho personajes

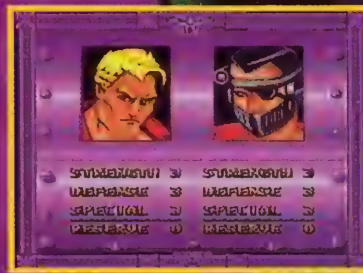


La saga «Double Dragon» continúa en Super Nintendo como un «one vs. one» en el que no faltan los inevitables hermanos Lee. Esta vez llegan arrojados por seis luchadores más, para demostrar que en el campo de batalla todo vale. Además de Billy y Jimmy os encontraréis con Icepick, Bones, Blade, Shadow Master y dos damiselas tan llamativas como peligrosas: Sekka y Dominique.

El juego cuenta con cuatro niveles de dificultad y tres modalidades de juego para que os explayéis a gusto: «Tournament», «Battle» y «Quest Mode». En la primera podéis elegir a cualquiera de los ocho luchadores para disputar un combate sin tregua en el que tenéis que ganar al resto de participantes. «Quest Mode» os ofrece la posibilidad de elegir entre seis luchadores. Con los hermanos Lee seguiréis las indicaciones del Dragón para poner fin a los planes del Señor de las Sombras, que planea usar

Metro City como centro de operaciones para extender un virus mortal. Sin embargo, los otros cuatro plantean la partida desde el punto de vista contrario, el de Shadow Master. Por último, el modo «Battle» os permite pelear con un amiguete.

No falta un repertorio amplio de golpes especiales y magias diversas, algunos de ellos realizados con un innegable sentido del humor, como es el caso de los que ejecuta Bones. Añadid ocho escenarios en los que saltar, pegar patadas y puñetazos a vuestras anchas, observad con atención las pantallas del juego, y podréis haceros una idea de la calidad que encierra «Double Dragon V» para los 16 bits de Nintendo.



PUNTUACIÓN

Los hermanos Lee regresan a Super Nintendo con un «one vs. one» que no destaca ni por su lucimiento técnico ni por sus dotes de jugabilidad. Si bien el cartucho presenta un plantel de ocho luchadores, una vez puestos en materia éstos carecen de continuidad de movimientos, lo que contribuye a que los combates resulten poco ágiles.

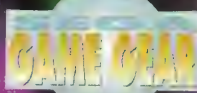
77

LO MÁS

NUEVO

THE EXCELLENT DIZZY COLLECTION

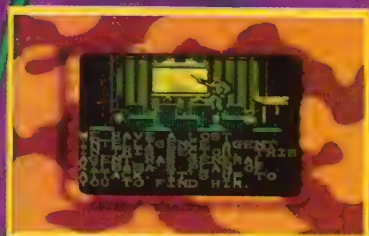
Diversión por partida triple



GAME BOY

DESERT STRIKE

La enésima versión de la saga



Parece que la compañía Ocean está empeñada en lanzar este original cartucho de Electronic Arts para todos los formatos. Ahora le ha tocado a la pequeña Game Boy (Super Game Boy por añadidura) recoger un juego que, desde luego, ya no sorprende a nadie después de haber visto tantas y tantas versiones, y cuando en Mega Drive ya se anda por la tercera parte («Urban Strike»).

El protagonista del juego, para el que aún no lo sepa, es un súper-helicóptero bien armado y equipado, que a través de mapeados en 3-D con scroll multidireccional, debe realizar una serie de misiones.

Naturalmente está enfrascado en plena situación bélica, así que las misiones consisten en destruir determinados objetivos militares, rescatar prisioneros o descubrir el escondite donde se oculta el alto mando enemigo.

El piloto debe preocuparse de vigilar el combustible, el armamento y el blindaje de la nave, en una demostración de lógica, paciencia y estrategia militar. Para ello cuenta con un completo cuadro de mandos, en el que además se incluye el mapa de los escenarios, imprescindible para poder llevar a cabo cada tarea. En suma, una guerra portátil con todas las de la ley.



PUNTUACIÓN

«Desert Strike» para Game Boy sigue manteniendo el nivel de anteriores versiones, aunque ha perdido la originalidad de antaño y el movimiento del helicóptero no tiene toda la suavidad que se le podía pedir. De todos modos, es el único juego de estas características para la portátil de Nintendo, y eso siempre es un aliciente.

83



Dizzy es pequeño. Dizzy es blanco. Dizzy es redondo. Dizzy es simplemente un huevo. Sí, pero se trata de un proyecto de gallinácea muy especial, porque tiene una asombrosa capacidad para meterse en todo tipo de embrollos. Los chicos de Codemasters han querido aprovechar sus posibilidades con este cartucho para la portátil de Sega, que presenta tres juegos en uno. Así, cuando conectéis «The Excellent Dizzy Collection» os encontraréis con que podréis elegir entre «Dizzy The Adventurer», «Go! Dizzy go!» y «Panic! Dizzy», con el denominador común de su redondo protagonista.

«Dizzy The Adventurer» os invita a vivir una aventura en la línea de aquel «Fantastic Dizzy» de Mega Drive, es decir, tenéis

que rescatar a uno de los amigos del protagonista recogiendo información de todos los personajes que os encontréis por el camino, recolectando estrellas y utilizando objetos. «Go! Dizzy go!» os plantea una sucesión de puzzles que debéis resolver, y, por último, «Panic! Dizzy» es una especie de Tetris en el que el huevo de turno tiene que juntar una serie de piezas para ir eliminando líneas.



PUNTUACIÓN

Muy atractiva la nueva oferta de Codemasters para la portátil de Sega. Claro que para adentrarse en el mundo de Dizzy, cuando se pone en plan aventurero, hay que cargarse de paciencia y buenos ánimos. Ahora bien, el hecho de incluir dos juegos en plan puzzle aporta un interesante aliciente a este simpático cartucho.

81

LEMMINGS 2

El tiempo no pasa por ellos



Los diminutos personajes semihumanos que carecen de nariz vuelven a Mega Drive, el primer soporte que recogió la conversión de este genial juego para consolas. Ellos no han cambiado, siguen haciendo del refrán "donde va Vicente, va la gente" su razón de diversión. Naturalmente, tú eres el Vicente que debe dirigir la masa de lemmings hasta la puerta pertinente teniendo cuidado de que no se maten por el camino, ya que además de descerebrados (no pueden pensar) son un poco torpes.

Esta nueva entrega ofrece hasta cincuenta y dos iconos diferentes, con los que

interactuar en el camino de los pequeños con el pelo verde. Un camino que está compuesto por doce mundos, cada uno de ellos dividido a su vez en diez subfases o pantallas diferentes, que van desde las tierras altas de Escocia (lugar natal de Lemming McLemming) hasta el mayor espectáculo del mundo, es decir el circo, o el lejano Egipto y sus pirámides.



PUNTUACIÓN

Los Lemmings son el típico juego basado en una genial idea y que, por lo tanto, no necesita de alardes técnicos para conquistar las almas jugonas. La adicción sigue siendo su principal arma, y si además se incluyen iconos nuevos que les permiten surfear, saltar con pértiga o volar en cohe, la jugabilidad está servida.

90

SOCCER KID

Un pelotazo a tiempo...

MEGA DRIVE



El nombre de este futbolero personaje seguro que os suena a los lectores habituales de la revista. Pues bien, ahora, y con cierto retraso respecto a la versión para Super Nintendo, acaba de hacer su aparición en los 16 bit de Sega.

La compañía Ocean ha mantenido el mismo programa sin cambios aparentes, ni en la estructura ni en la mecánica de juego. De esta manera, vuestro objetivo es ir recorriendo cinco países (Inglaterra, Italia, Rusia, Japón y Estados Unidos) por los que han sido desperdigados

los trozos de la Copa del Mundo de Fútbol, para, por supuesto, recuperarlos. Cada uno de estos países se divide en tres subfases, en la última de las cuales aparece el inevitable enemigo final. Como arma de gran valor, el pequeño Soccer Kid tiene el objeto con el que es más habilidoso, es decir, el balón de reglamento. Además de lanzarlo contra sus variados enemigos, lo puede utilizar para salvar desniveles o para coger items que se encuentren demasiado alejados u ocultos dentro de cajas.



PUNTUACIÓN

Testimonial lanzamiento de este programa de plataformas con bastantes limitaciones, tanto técnicamente -hace gala de un único plano de scroll-, como en los estrictamente lúdicos -carece del mínimo interés por su temática-, y por jugabilidad. Un claro ejemplo de lo que puede llegar a ser un juego desfasado y con aire a los años 70.

77

Listas de Éxitos

Este mes ha sido propicio para los cambios de líder en nuestras listas. Así que para dejaros las cosas más claras, aquí tenéis los "Top 1": «Rebel Assault» en CD, «Metroid II» en GB, «Mortal Kombat II» en MD y GG, «Kirby's Adventure» en NES, «Stunt Race FX» en SN, «Fatal Fury Special» en NG y «Sonic Chaos» en MS.

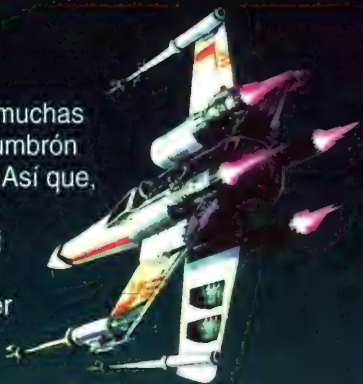


Las Navidades vendrán calientes

Este mes, plagado de sorpresas y novedades, no es más que un adelanto de lo que nos espera en Navidad. Ha habido algunos cambios en las listas, pero lo verdaderamente bueno es la cantidad de novedades que han hecho su entrada triunfal. La más fuerte ha sido «The Lion King», que se ha encaramado a los primeros puestos de tres de las listas. De cerca le siguen «Indiana Jones» y «The Return

MEGA CD

Sigue sin haber muchas novedades de relumbrón para el Mega CD. Así que, aprovechando la coyuntura, «Rebel Assault» se ha colado en el primer lugar de la lista.



- | | | |
|----|------|------------------|
| 1 | (2) | REBEL ASSAULT |
| 2 | (1) | FIFA Soccer |
| 3 | (6) | Battlecorps |
| 4 | (R) | World Cup USA 94 |
| 5 | (3) | Thunder Hawk |
| 6 | (5) | Jurassic Park |
| 7 | (R) | Sensible Soccer |
| 8 | (R) | F-1 Racing |
| 9 | (10) | Mortal Kombat CD |
| 10 | (N) | Yumeni Mansion |

GAME BOY

La tercera de la saga «Strike» llega con la misma fuerza que sus dos hermanas mayores, dispuesta a "dar mucha guerra".



- | | | |
|----|-----|------------------|
| 1 | (4) | METROID II |
| 2 | (R) | Wario Land |
| 3 | (R) | Donkey Kong |
| 4 | (1) | Tetris 2 |
| 5 | (N) | Desert Strike |
| 6 | (7) | Mortal Kombat II |
| 7 | (5) | Legend of Zelda |
| 8 | (6) | Micromachines |
| 9 | (8) | Los Pitufos |
| 10 | (9) | Megaman III |

MEGA DRIVE

Flink, Ecco, Bubsy, Jelly Boy... este mes Mega Drive ha dado la bienvenida a un montón de personajes carismáticos. Pero de entre todos ellos, uno destaca con luz propia: Simba, el Rey León. Aún no ha desatado toda su fiereza en las pantallas de cine españolas, y ya está dispuesto a que sus garras se dejen notar en los 16 bit de Sega. Por de pronto, ya se ha situado en el tercer puesto, pero no tardará en subir al primer peldaño. Ya lo veréis, ya.



- | | | |
|----|------|------------------------------|
| 1 | (4) | MORTAL KOMBAT II |
| 2 | (3) | Urban Strike |
| 3 | (N) | The Lion King |
| 4 | (1) | S.Street Fighter II |
| 5 | (2) | Virtua Racing |
| 6 | (7) | Shining Force 2 |
| 7 | (8) | Dinamite Heady |
| 8 | (9) | Sonic & Knuckles |
| 9 | (N) | Ecco the Dolphin II |
| 10 | (6) | Pete Sampras Tennis |
| 11 | (N) | The Mis Adv. of Flink |
| 12 | (R) | Jungle Book |
| 13 | (R) | ATP Tennis |
| 14 | (10) | FIFA Soccer |
| 15 | (5) | Sonic 3 |
| 16 | (N) | NBA 95 |
| 17 | (11) | Dragon Ball Z |
| 18 | (N) | Bubsy 2 |
| 19 | (N) | Lethal Enforcers II |
| 20 | (N) | Jelly Boy |

S

E

N

Z



Dos meses seguidos con novedades para la NES era demasiado. Así que ahora toca un mesecito de calma, que sólo va a ser roto por el estruendo que forman los personajes de «Jungle Book». Por diversión, que no quede.

- | | | |
|----|-----|-----------------------------|
| 1 | (R) | KIRBY'S ADVENTURE |
| 2 | (R) | Jimmy Connors Tennis |
| 3 | (4) | Jungle Book |
| 4 | (5) | Los Pitufos |
| 5 | (3) | Super Mario Bros 3 |
| 6 | (R) | Asterix |
| 7 | (R) | Tiny Toons |
| 8 | (9) | Star Tropic |
| 9 | (8) | The Return of Jocker |
| 10 | (R) | Battletoads |

GAME GEAR

Pete Sampras sí que sabe de listas: es líder de la ATP (clasificación de los mejores tenistas del mundo), ocupa uno de los primeros puestos en la lista de Mega Drive, y ahora hace su debut en la de Game Gear.



- | | | |
|----|-----|----------------------------|
| 1 | (3) | MORTAL KOMBAT II |
| 2 | (1) | Ecco the Dolphin |
| 3 | (N) | The Lion King |
| 4 | (N) | Pete Sampras Tennis |
| 5 | (6) | Jungle Book |
| 6 | (8) | Asterix and the... |
| 7 | (R) | Sonic Spinball |
| 8 | (5) | Power Rangers |
| 9 | (4) | Micromachines |
| 10 | (9) | Daffy Duck |

SUPER NINTENDO



Novedades de dos géneros muy diferentes para la Super. Por un lado, el aventurero, con «Indiana», «Lion King» y «Return of Jedi», y por otro, el baloncestístico, con «NBA 95» y «Michael Jordan».

Cualquiera de ellos es digno de estar entre los primeros puestos, pero para eso tendrán que esperar aún un poco de tiempo.

- | | | |
|----|------|----------------------|
| 1 | (2) | STUNT RACE FX |
| 2 | (3) | Super Metroid |
| 3 | (4) | Mortal Kombat II |
| 4 | (1) | FIFA Soccer |
| 5 | (N) | The Lion King |
| 6 | (5) | Megaman X |
| 7 | (N) | Return of the Jedi |
| 8 | (N) | Indiana Jones |
| 9 | (6) | Mario All Star |
| 10 | (8) | Slam Master |
| 11 | (7) | Dragon Ball Z 2 |
| 12 | (N) | NBA 95 |
| 13 | (10) | Jimmy Connors Tennis |
| 14 | (N) | Michael Jordan |
| 15 | (14) | Los Pitufos |
| 16 | (13) | Jungle Book |
| 17 | (9) | World Cup USA 94 |
| 18 | (11) | S. Fighter II Turbo |
| 19 | (12) | Bubsy 2 |
| 20 | (17) | Fievel Goes West |

NEO GEO



La Neo Geo podría decir aquello de "Sin novedad en el frente". Y nunca mejor dicho lo de frente, porque parece que aquí sólo tienen cabida los juegos de lucha.

- | | | |
|----|-----|---------------------|
| 1 | (R) | FATAL FURY ESPECIAL |
| 2 | (R) | Art of Fighting 2 |
| 3 | (R) | Samurai Shodown |
| 4 | (6) | World Heroes Jet |
| 5 | (R) | Fatal Fury 2 |
| 6 | (4) | Super Side Kicks 2 |
| 7 | (8) | Top Hunter |
| 8 | (7) | Sengoku 2 |
| 9 | (R) | Three Count Bout |
| 10 | (R) | World Heroes 2 |

MASTER SYSTEM

La Master recibe pocas novedades, pero cuando las recibe... Y si no, no tenéis más que mirar esta fenomenal conversión del «Lion King» para los 8 bit de Sega.



- | | | |
|----|-----|--------------------|
| 1 | (R) | SONIC CHAOS |
| 2 | (N) | The Lion King |
| 3 | (2) | Micromachines |
| 4 | (3) | Ecco the Dolphin |
| 5 | (4) | Asterix and the... |
| 6 | (5) | Jungle Book |
| 7 | (6) | World Cup USA 94 |
| 8 | (7) | Daffy Duck |
| 9 | (8) | Aladdin |
| 10 | (9) | Land of Illusion |



LA MICKEY MANIA ARRASA ESPAÑA



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

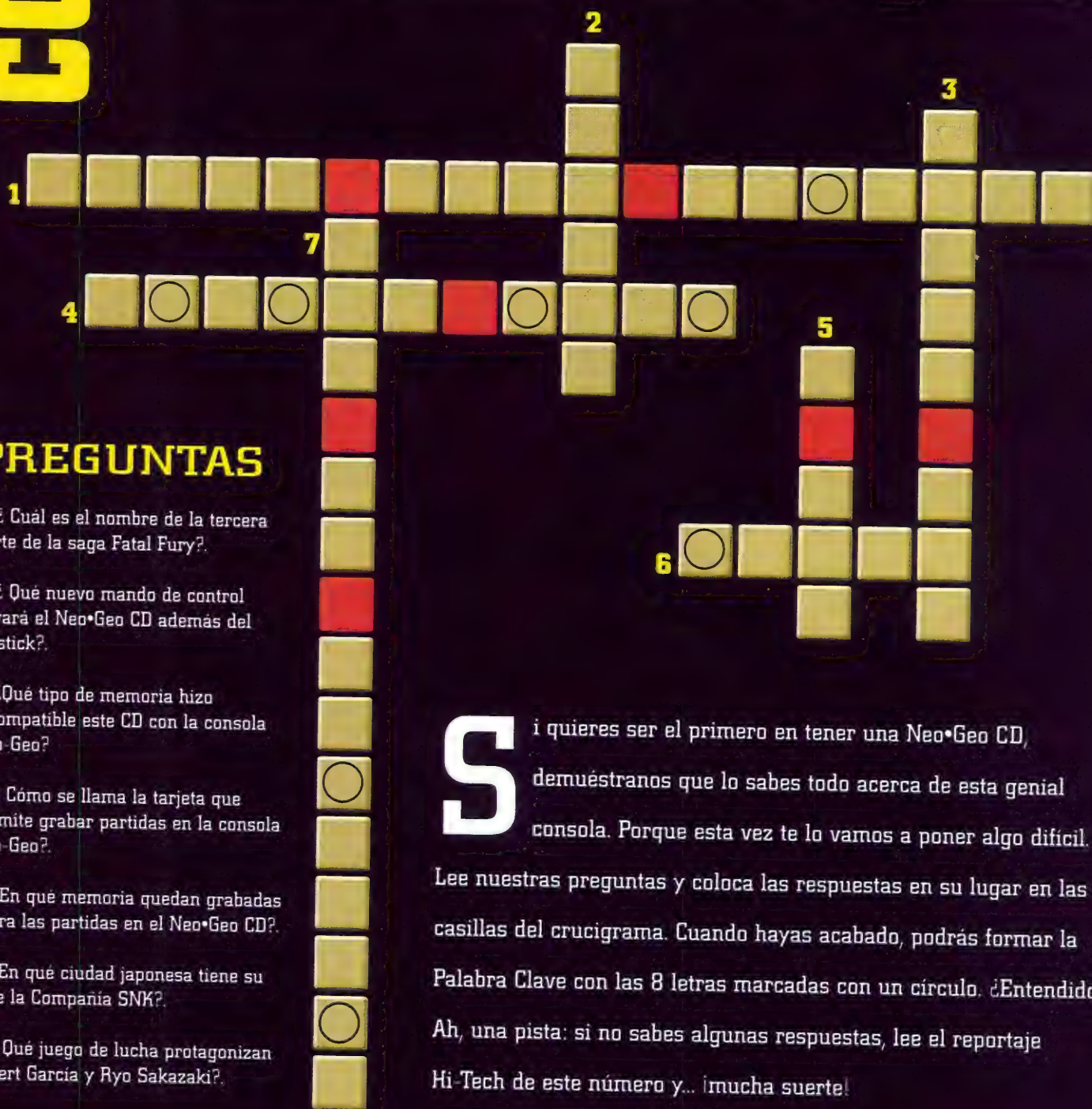
MEGA DRIVE MEGA-CD

"Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse" is a Disney Software/Sony Imagesoft co-production. © The Walt Disney Company. "Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All rights reserved. Sega Mega Drive and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

CONCURSO

Neo-Geo CD

**¡¡Consigue las primeras
NEO-GEO CD de España!!**



PREGUNTAS

1. ¿Cuál es el nombre de la tercera parte de la saga Fatal Fury?
2. ¿Qué nuevo mando de control llevará el Neo-Geo CD además del joystick?
3. ¿Qué tipo de memoria hizo incompatible este CD con la consola Neo-Geo?
4. ¿Cómo se llama la tarjeta que permite grabar partidas en la consola Neo-Geo?
5. ¿En qué memoria quedan grabadas ahora las partidas en el Neo-Geo CD?
6. ¿En qué ciudad japonesa tiene su sede la Compañía SNK?
7. ¿Qué juego de lucha protagonizan Robert García y Ryo Sakazaki?

Si quieres ser el primero en tener una Neo-Geo CD, demuéstranos que lo sabes todo acerca de esta genial consola. Porque esta vez te lo vamos a poner algo difícil.

Lee nuestras preguntas y coloca las respuestas en su lugar en las casillas del crucigrama. Cuando hayas acabado, podrás formar la Palabra Clave con las 8 letras marcadas con un círculo. ¿Entendido?

Ah, una pista: si no sabes algunas respuestas, lee el reportaje Hi-Tech de este número y... ¡muchacha suerte!

**1^{er}
PREMIO**



**2^o
PREMIO**



- Los tres primeros ganadores obtendrán una **NEO-GEO CD** con los juegos SuperSidekicks 2, Samurai Shodown y Fatal Fury Special.
- Los tres segundos ganarán una **NEO-GEO** y los juegos Art of Fighting, Cyberlip y Blue's Journey.

BASES CONCURSO NEO-GEO CD

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NEO-GEO CD

2.- De entre todas las cartas recibidas con la Palabra Clave correcta se extraerán tres que serán ganadoras de una consola NEO-GEO CD cada una, con los juegos: SuperSidekicks 2, Samurai Shodown y Fatal Fury Special. Se extraerán otras tres cartas más que ganarán una consola NEO-GEO cada una, con los juegos: Art of Fighting, Cyberlip y Blue's Journey. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Octubre de 1994 al 5 de Diciembre 1994.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 7 de Diciembre 1994 y se publicarán en el número de Enero de Hobby Consolas .

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN RESPUESTA Concurso NEO-GEO CD

Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
Tel. C.Postal

La palabra clave es:



SISCOMP GAMES
BARCELONA



LASERS & PHASERS

CASTLEVANIA

PASSWORDS:

De izquierda a derecha, aquí tienes las claves que te permitirán entrar en los niveles 2, 3, 4, 5 y 6.

MEGA DRIVE



YOSHI'S COOKIE

AVANZAR DE NIVEL A TU ANTOJO:

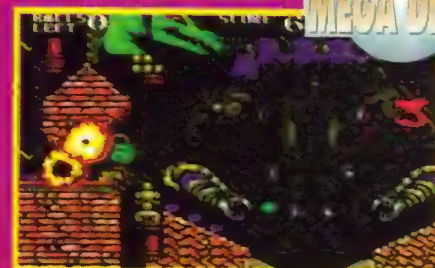
Pon la música en OFF, la velocidad en HIGH y las vueltas en 10, y con sólo presionar ARRIBA y SELECT al mismo tiempo verás cómo avanzas.

N.E.S.

DRAGON'S REVENGE

PASSWORDS:

Stage 1 : LSRCIE8
Stage 2 : CSABMJM
Stage 3 : DSI36KR
Stage 4 : ETTS8DL
Stage 5 : FT438XR
Stage 6 : HV5395S



MEGA DRIVE

COOL SPOT

NO TERMINAN NUNCA CONTIGO:

Sitúate en el menú de opciones sobre la palabra "music" y pulsa IZQ., IZQ., IZQ., DRCH., DRCH., DRCH., IZQ., DRCH., IZQ y DRCH. Te mantendrás con el mismo número de vidas y la misma energía durante toda la partida. Un truco la mar de interesante.



MASTER SYSTEM

ART OF FIGHTING

COMPUTER VS COMPUTER:

Con el juego pausado, pulsa ARRIBA, X, IZQ., Y, ABAJO, B, DRCH., A, L, R, START y SELECT. Para recuperar el control sobre tu luchador, pausa de nuevo y presiona ARRIBA, X, ABAJO, B, IZQ., Y, DRCH., A, R, L, START y SELECT.

Gracias a ÁNGEL ESPINO GUTIÉRREZ (TARRAGONA).



SUPER NINTENDO

LASERS & PHASERS

AERO THE ACROBAT

CONTINUACIONES EXTRAS:

Introduce en la pantalla del título este código si quieres tres continuaciones:

X, Y, B, A, X, A, B, Y, ARRIBA, L. Y este otro si quieres nueve:

X, Y, B, A, X, A, B, Y, ARRIBA, R.



PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL:

Tú puedes acceder a esta pantalla si presionas R durante los BONUS.

OPCIONES SECRETAS:

Si presionas en la pantalla de selección de nivel L, R, X, B, IZQ., ARRIBA, DRCH., ABAJO, Y y A, entrarás en la pantalla secreta de opciones. Si una vez allí pulsas A, Y, L, ARRIBA, ABAJO, R, A, Y, DRCH., IZQ. tendrás vidas infinitas.

DRACULA

MEGA DRIVE

A TODA VELOCIDAD:

Si quieres avanzar "algo" más deprisa de lo normal, pulsa en la

pantalla de presentación, con el scroll en movimiento, ABAJO, DRCHA., A, C, ARRIBA, IZQ., A. Comienza a jugar, pausa y presiona ARRIBA.

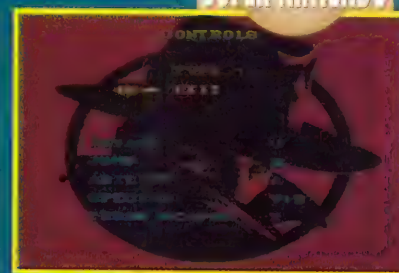


SHADOW

SUPER NINTENDO

UNA BUENA SORPRESA

Pulsa este código en la pantalla de mandos de control: IZQ., ARRIBA., IZQ., DRCHA., ARRIBA., DRCH., IZQ., ABAJO., ABAJO., ABAJO.



ALADDIN

MEGA DRIVE

PASSWORDS.

Válidos para Master y Game Gear.

FASE 1: AJCJ.

FASE 2: LAEA.

FASE 3: ASNF.

FASE 4: DMIA.

FASE 5: INSI.

FASE 6: NEUA.

FASE 7: AALG.

FASE 8: BLTO.

FASE 9: UIAN.



BOB

PASSWORDS:

171058

950745

472149

672451

272578

652074

265648

462893

583172

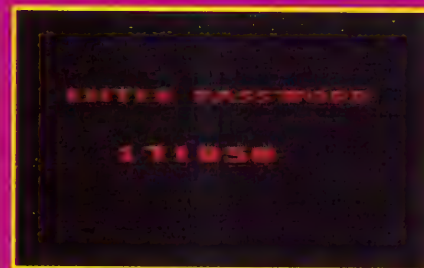
743690

103928

144895

775092

481376



MEGA DRIVE

Gracias a PEDRO LÓPEZ (ZARAGOZA)

LASERS & PHASERS

REN & STIMPY

PASSWORDS:

2 8B20000-004C4SR
3 8900004-884C2SI
4 831000B-D8N6250
5 832000H-TB424SM



MEGA DRIVE

JELLYBOY

SUPER NINTENDO

10 VIDAS:

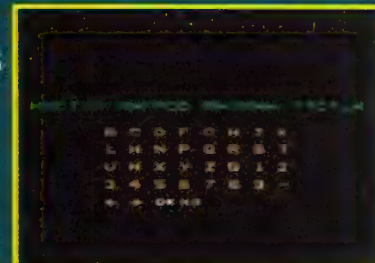
WHCTLH WMFPCD RWTNWW TTCTLW

20 VIDAS:

STSHTY NRTCLW FHSMSG
SHLLWTN

VISUALIZAR TODO EL MAPA:

YRRTLM WFCMGW
HBVCBW HLGHW



TODAS LAS PUERTAS ABIERTAS PARA TI:

MTBCNM MTGWTT PMYWIC TSMFTM

UN PEQUEÑO TRUCO:

HMHMCP DHTWHW MFMHT SCHMLM

SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

SUPER NINTENDO

UTILIZA LAS "ARMAS" QUE TIENES A TU LADO:

Sal del ring y recoge un objeto cercano a ti (un tablón, por ejemplo). Sitúate al lado derecho o izquierdo del ring, y salta a él. Si ahora pulsas el botón de ataque, podrás dar un buen golpe.



BATMAN RETURNS

¿DÓNDE QUIERES EMPEZAR?:

En la pantalla de opciones, sitúate en la décima y pulsa ARRIBA IZQ., ABAJO y DRCH. tres veces, y después A y B simultáneamente. Sobre la primera opción, pulsa DRCH y START, y podrás comenzar en la pantalla que más te guste.



ECCO THE DOLPHIN

PASSWORDS:

Medusa Bay-QFFUB
Under Caves-QJEC
Ridge Water-WNVKD
Open Ocean-UCERJ
Cold Water-KNVAF
Open Ocean-CKRMC
Deep Water-CKJWH
The City of Forever-MYISJ
Dark Water-YUKOV
The City of Forever-CSGQM
The Tube-UYPKC
The Machine-YAPOW
The Vortex-QWQCK



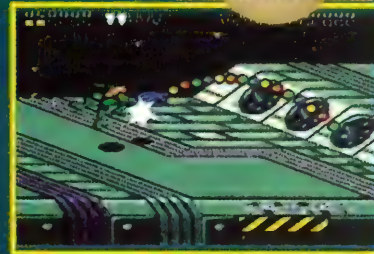
MEGA DRIVE

BATTLETOADS VS. DOUBLE DRAGONS

SUPER NINTENDO

SORPRESA:

En la pantalla de selección de personaje, pulsa ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, X, B, Y, A, y espera a ver lo que ocurre.



LO MEJOR PARA TU NES™

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

¿Te suena?

Graba
tu partida



Kirby's Adventure

¿Buscas lo último?

Con Opción
de Password



Los Pitufos

¡No te pierdas los tres títulos
más fuertes para tu consola Nintendo!
Pídelos en tu tienda habitual.

¿Quieres acción?



Mega Man 4

Con Opción
de Password

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



SPACO. S. A.

Avda. de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76 - 803 22 45

LASERS & PHASERS

MEGALOMANIA

MEGA DRIVE

ALGO DISTINTO Y MUY DIVERTIDO:

Introduce como código "JOOLS" y entrarás directo en un mini Shoot'em-up.

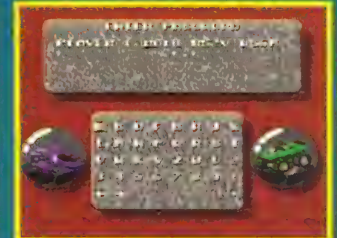


ROCK'N ROLL RACING

PASSWORDS:

Drakonis:	!B!R T5C3 X5PT
Bogmire:	7JM8 QQCB 9SPS
New Mojave:	1FQ8 R5CI 9KK2
Nho:	V2L8 14BV 92K!
Inferno:	XWC7 HZB5 5TJ!

SUPER NINTENDO



DOUBLE DRAGON V: SHADOW FALLS

CÓDIGOS PARA AYUDA INSTANTÁNEA:

Introduce todos estos códigos en la pantalla del menú principal:

2 puntos más de atributos: L, L, L, R, L, R, L, R.

4 " " " " ARRIBA, DRCH., ABAJO, IZQ., ABAJO, DRCH., R, R.

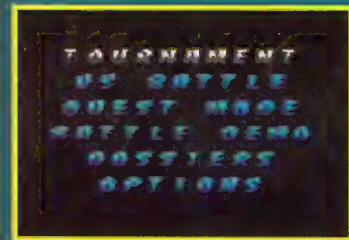
6 " " " " DRCH., ABAJO, ABAJO, IZQ., ARRIBA, DRCH., L, R, L, R, L, R.

Más continuaciones: IZQ., DRCH., IZQ., DRCH., L, L, R, R, R.

Inutilizar K.O: ABAJO, ABAJO, IZQ., ARRIBA, ARRIBA, R, R, L.

Inutilizar golpes: R, DRCH., L, L, IZQ., IZQ., R, R.

SUPER NINTENDO



BATTLECORPS

SELECCION DE NIVEL:

Pausa el juego y pulsa B, A, B, A, DRCH., A, C, A, START.



MEGA CD



ECCO THE DOLPHIN

GAME GEAR

PASSWORDS:

Medusa Bay-QMBRB
Under Caves-YMCNV
Ridge Water-WRRKD
Open Ocean-GSCIE
Cold Water-YAFC
Open Ocean-GCCUG
Deep Water-SKSEH

The City of Forever-ECICK
Origin Beach-CKSQJ
Dark Water-EEKCK
Deep " -YOLGV
The City of Forever-MEMSK
The Tube-MEMSK
The Machine-EOPWW
The Vortex-VQQGW



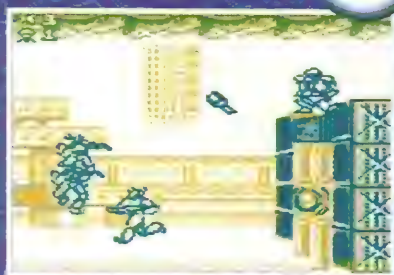


**Ya están a la venta en
tu tienda más cercana***

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**



11 Etapas
nuevas y
diferentes con
perfeccionamiento
de técnicas de
ataque incluyendo el
temido salto mortal
y propulsión cohetes.



Has jugado hasta la extenuación
con tu Super Nintendo y ahora
el mayor destructor de todos
los tiempos llega al fin a tu
Game Boy. Y lo que es más lo
hará en color.
¡Soporta la pantalla de
color del Super Game Boy
y también utiliza
las
posibilidades
adicionales
de sonido!

* Si no encuentras
estos juegos puedes
llamar al teléfono
de Madrid:
(01) 431 21 45



P.V.P.:
11.350 Pts.



**Super
GAMEBOY**

P.V.P.:
5.690 Pts.

DISTRIBUIDO POR:
GISBOR, S.L.

IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA
ESPAÑA DE KONAMI

Tlf.: 91 431 21 45 Fx.: 91 431 22 28

LASERS & PHASERS

WARIO LAND

GAME BOY

CÓMO CONSEGUIR UN MONTÓN DE MONEDAS. COURSE 1-6

En todo el juego no hay lugar más apetecible y menos peligroso.

Verás que hay movimiento debajo de la arena. Pues bien, déjate caer golpeando el suelo con el poder del Toro, y surgirá un bichito que lleva sobre sus hombros un Monedón. Haz una carga sobre él y recoge las monedas. Si alguno se te escapa, no te preocupes que vuelve a esconderse en el mismo lugar bajo la arena.

Por cierto, a la derecha de cada bichito hay un corazón escondido. Podrás volver siempre que quieras.



LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

En algunas fases encontrarás unos extraños seres que llevan una especie de canasta en la parte superior del cuerpo. Caza algún pirata y cuélaselo por el embudo superior. Al poco tiempo, nuestra gallina particular empezará a soltar Monedones. Puedes repetir esta operación mientras haya enemigos dispuestos a dejarse comer.



EL SÚPER MONEDÓN

A lo largo del juego te encontrarás con unos bloques grandes cubiertos de púas, que caen del techo y vuelven a subir. Si arrojas a un enemigo para que sea aplastado por este bloque, aparecerá un Monedón que aumentará en diez tu dinerito. El mismo sistema vale para las nubes que lanzan rayos.



Gracias a FERNANDO MIRANDA MURO (LUGO).

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

VIDEO CLIPS SECRETOS:

Entra en la pantalla COACHING/ START y mueve el balón hacia una de estas opciones: FORMATIONS, COVERAGE y STRATEGY.

En cada una de ellas podrás ver un video clip con sólo presionar el botón A.



MEGA CD

MORTAL KOMBAT II

UNA CURIOSIDAD:

Nada más encender la consola, pulsa los botones L y R hasta ver el logo de ACCLAIM.

Muchas gracias a JAVIER MARTÍN DONOSO (VALENCIA).

LUCHAR DOS JUGADORES ELIGIENDO CUATRO LUCHADORES CADA UNO:

En la pantalla de START/OPTIONS, pulsa L y R y sin soltarlos START. Así accederás a la pantalla en la que elegirás luchadores.

Gracias a MANUEL ESPINOSA ÁLVAREZ (CÁDIZ)



ENTERING SUPER NINTENDO

¡¡GRAN CONCURSO STREET RACER!!

OYE, AHORA QUE TIENES TU TRANSFER DE "STREET RACER" ¿QUÉ PIENSAS HACER CON ÉL?

JE, JE... ESTE NO SE HA ENTERADO TODAVIA DE QUE HAY UN SENSACIONAL CONCURSO ORGANIZADO POR LAS MEJORES REVISTAS DE CONSOLAS DEL MUNDO...

SI. Y DE QUE LO

UNICO QUE TIENES QUE HACER ES PEGAR NUESTRAS FIGURAS DE UNA MANERA SIMPATICA EN CUALQUIER PRENDA Y SACARLE UNA FOTOGRAFIA

STREET RACER

BUENO, BUENO... YO ME VOY CORRIENDO A HACER MI MONTAJE, QUE NO QUIERO PERDER LA OPORTUNIDAD DE GANARME UN CARTUCHO DE "STREET RACER" PARA SUPERNINTENDO



BASES CONCURSO STREET RACER

1. El concurso consiste en planchar sobre cualquier prenda de ropa todos o algunos de los elementos que aparecen en la lámina transferible de STREET RACER y realizar una composición que resulte divertida. A dicha composición el concursante deberá hacerle una fotografía, que enviará a Hobby Consolas.

Por la parte de atrás de la fotografía deberán aparecer los siguientes datos: Nombre y apellidos, dirección completa y teléfono del participante.

2. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen la fotografía a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A. HOBBY CONSOLAS.
Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO STREET RACER
3. De entre todas las fotografías recibidas Hobby Consolas elegirá diez que serán ganadoras de un cartucho del juego STREET RACER para Super Nintendo, una camiseta y una taza. Otros cinco ganadores recibirán un cartucho para Super Nintendo del juego F1 Pole Position, una camiseta y una taza. Por último, otros veinte participantes ganarán una camiseta y una taza de Street Racer. Además, el ganador absoluto de Hobby Consolas competirá

con el resto de participantes de revistas extranjeras (aquellas cuyos logos aparecen en esta página) y si resulta ganador, su foto se publicará en TODAS las revistas que toman parte en el concurso.

Para la elección de los ganadores, Hobby Consolas tendrá en cuenta la creatividad, originalidad y sentido del humor de la composición, a la que también se le podrán añadir textos.

El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

4. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Octubre de 1994 al 5 de Diciembre 1994.

5. La elección de los ganadores se realizará el día 7 de Diciembre 1994, y los ganadores de Hobby Consolas se publicarán en el número de Enero de 1995. El ganador absoluto se enviará a UBI SOFT para que participe en la competición internacional, y los resultados se publicarán en el número de Febrero.

6. Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los ganadores para notificar el extravío.

7. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

8. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

INSTRUCCIONES PARA PEGAR LA LÁMINA TRANSFERIBLE O "TRANSFER"

CONSEJOS PREVIOS:

1. RECORTA LOS DIBUJOS Y DECIDE DE QUÉ MANERA LOS QUIERES PEGAR PARA CREAR TU PROPIA COMPOSICIÓN.

2. SI NUNCA HAS UTILIZADO UNA PLANCHA (CASI SEGURO QUE NO ...) PIDE AYUDA A TU MADRE.

3. HAZTE CON UNA PRENDA (CAMISETA, PANTALONES, SUDADERA...) DE COLOR CLARO.

MODO DE EMPLEO:

1. PON EL DIBUJO CONTRA LA TELA (BOCABAJO).

2. PON LA PLANCHA MUY CALIENTE.
3. PLANCHA EL DIBUJO DURANTE 15 SEGUNDOS PRESIONANDO Y GIRANDO LIGERAMENTE.

4. DESPEGA CON CUIDADO EL PAPEL DE LA TELA.

ATENCIÓN:

- Algunos tejidos no soportan la temperatura necesaria para que los colores queden bien. Utiliza preferentemente algodón.
- No planches los dibujos ya pegados, se estropearían y se mancharía la plancha.
- Los colores desaparecerán después de 4 ó 5 lavados.

TELÉFONO ROJO



¡Hey, amigos!, ¿qué tal estamos? Un mes más, aquí está vuestro amigo y compañero Yen para resolver todas las dudas que tengáis en lo referente al mundillo consolero. Y la verdad es que cada día me lo ponéis más difícil, porque vuestras preguntas son complicadillas y se centran en los aspectos técnicos de las consolas. Pero así me gusta, hombre, que esto no se convierta en un simple listado de juegos, en el que hay que decir cuál es mejor y cuál peor. Así que gracias, y continuad escribiéndome a:
HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
 C/ de los Ciruelos nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
 MADRID. Indicando en una esquina: **TELÉFONO ROJO.**
 ¡Ánimo, espero vuestras interesantes cartas!

Conversiones para el MD 32 X

Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas cuantas preguntas: **1-** ¿Saldrán juegos en la Mega Drive 32X que sean conversiones de Mega Drive, como «Cool Spot», «Rocket Night», «NBA Jam», «Flashback»...? **2-** ¿Qué juegos de lucha saldrán para MD 32X? **3-** ¿Cuántos polígonos puede mover la MD 32X? ¿Tendrá mejor sonido que la Mega Drive? ¿Qué paleta de colores tiene? **4-** ¿Qué diferencias hay entre la Mega Drive y la Mega Drive II? ¿Influirán en la Mega Drive 32 X?

Juan José Artes (Valencia)

Luchando a brazo partido

Se te saluda, Yen. Tengo una Super Nintendo, una Mega Drive y la todopoderosa Neo Geo, además de una dudillas para que me aclares. **1-** ¿Me aconsejas comprarme el juego de Neo Geo «Robo Army»? ¿Supera al «Mutation Nation» y al «Burning Fight»? **2-** ¿Qué tal está el «Ninja Commando» de la misma consola? ¿Merece la pena tenerlo? **3-** ¿Te comprarías «Street of Rage 3» teniendo el dos? ¿Son muy parecidos? **4-** ¿Saldrán para Neo Geo el «Undercover Cops», «Cadillacs and Dinosaurs» y «The Punisher»?



Robert García (South Town)

- 1-** Digamos que es un poco mediocre dentro de la extraordinaria calidad de todos los juegos Neo Geo.
- 2-** No está mal. Es bastante divertido, pero puedes encontrar juegos mejores para tu consola.
- 3-** Pues sí, tiene más personajes, más golpes y es muy divertido. No sería mala compra.
- 4-** Me temo que no.

1- En principio sólo van a salir juegos nuevos o conversiones de recreativa mejoradas con respecto a su versión Mega Drive. Y esperemos que eso siga así siempre, o entraríamos en la tónica del Mega CD.

2- Para empezar, saldrá «Cyber Brawl», y luego ya veremos...

3- 50.000 polígonos, ¿no está mal, eh? Tendrá un sonido muy superior y una paleta de colores mucho más amplia que la consola de 16 bits.

4- La diferencia es estructural. La Mega Drive II tiene salidas distintas, no tiene entrada de cascos y es más pequeña. La Mega Drive 32X ha sido pensada para la Mega Drive II, lo que supondrá que los cables de conexión sean distintos a los originales. Pero esto no va a influir en absoluto en los juegos.



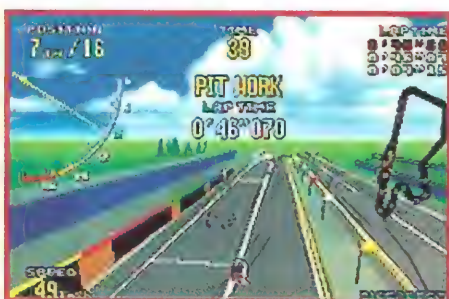
El lanzamiento de una nueva máquina

A ver si puedes contestarme estas preguntas sobre Mega Drive 32X. 1- En el número 37 leí que la MD 32X no tenía salida para antena, sino euroconector y audio/video ¿Sacarán una MD 32X con salida de antena? 2- ¿Es verdad que esta consola se venderá sin ningún juego?

R.R.G.

1- Pue sí, eso es lo que nos afirmó uno de los responsables de marketing de Sega. Nos extrañó mucho, ya que no todas las televisiones tienen entrada de euroconector e insistimos en ello un buen rato. Posteriormente, Sega ha afirmado que sí llevará la tradicional entrada de antena. Decisión muy lógica, por otra parte.

2- Aunque la misma Sega no lo tiene muy claro, parece que habrá dos packs, uno con juego y otro sin él.



Una recomendación: «Castlevania»

Para variar: Hola Yen. Contéstame a estas cuestiones, please. 1- ¿Está bien el «Castlevania» de Mega Drive? 2- ¿Habrá un nuevo juego de Sega de Rol-aventura llamado «Tail's Revenge: The Search of Sonic»? 3- ¿Llegará algún día el «Megaman the Willy Wars» a Mega Drive? 4- ¿Hay «Ranma» en Mega CD y en Mega Drive?

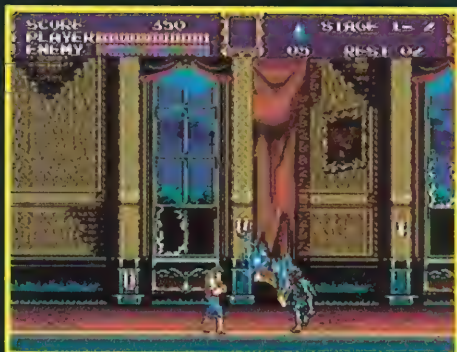
Josega del Futuro.

1- Sí, es largo, bonito y bastante difícil por añadidura. Puedes estar seguro de que sería una buena compra.

2- Pues me has dejado tiritando. Me temo que no hay nada de eso, ni parecido.

3- Sí, tranquilo que llegará.

4- Hay un «Ranma 1/2» para Mega CD que es una especie de aventura gráfica totalmente en japonés. Si no controlas el idioma, y me imagino que no lo comprenderás, te recomiendo que desistas.



¿Qué tal un partidito de fútbol?

Hola Yen, tengo las dos 16 bits y me quiero comprar un juego de fútbol para Super Nintendo.

1- Me cuesta elegir entre: «Super Formation Soccer», «Striker World Cup», «Prime Goal», «Kick Off 3», «Empire Soccer» y «World Class Champion Soccer».

¿Cuál es mejor? 2- Entre el que tú hayas elegido y «FIFA Soccer», ¿con cuál te quedas? 3- ¿Saldrá «FIFA Soccer 95» para Super? ¿Cuándo? 4- ¿Qué tal es «Tiny Toons Sports»?

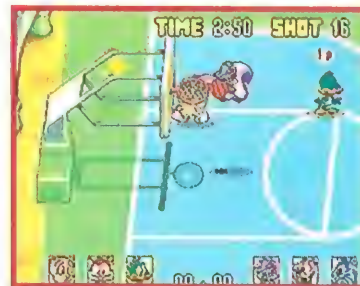
Alfred Aubi Zango (Tarragona).

1- «Striker World Cup» es el más jugable, aunque poco espectacular, la opción de fútbol sala es muy divertida. «Super Formation Soccer» es uno de los primeros juegos de fútbol para SN, completo y divertido. El mejor es «Kick Off 3», porque reúne todas las características de los anteriores, es manejable, un buen simulador y permite muchas opciones.

2- Según por donde lo mires y lo que busques en un juego de fútbol. Si es relismo y espectacularidad, el mejor es «FIFA Soccer».

3- Está a punto de salir el de Mega Drive, pero del de Super no se sabe nada.

4- Supongo que te refieres al «Acme All Star». Muy divertido, sobre todo gracias a la opción de cuatro jugadores simultáneos.



16 megas en una Game Gear

Hola Yen, genio de las consolas. Tengo unas preguntillas que serán pan comido para ti. 1- He oído que va a salir una Game Gear de 16 bits. ¿Qué me dices de esto?

2- ¿Saldrá «Dragon Ball Z» para Game Gear? 3- ¿Me podrías decir cómo se hacen todos los fatalities en el «Mortal Kombat II» de Game Gear?

David García (Bilbao)

1- Aparte de que es verdad y de que manejará prácticamente el mismo software que la Mega Drive, no puedo decirte nada.

2- Pues casi estoy por asegurártelo...

3- En este momento dos compañeros están haciendo virguerías con «Mortal Kombat II» para que el libro que acompaña a la revista te resuelva todas tus dudas.



El célebre Modo 7 y su función

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y me gustaría que me respondieses porque te he escrito un montón de veces. Al grano: 1- Tengo el «Empire Strike Back» y me encanta, ¿me recomiendas «Return of the Jedi»? ¿Tiene passwords? 2- ¿Me puedes explicar qué significa Modo 7?



Luke Skywalker (Madrid).

1- Sí y sí. Te lo recomiendo y tiene passwords. Es una pasada y si echas un ojo al comentario de este mes sabrás el porqué.

2- Es un chip que se incorpora a los cartuchos y sirve de apoyo a la CPU para hacer rotaciones, acercamientos y zooms. Normalmente el MD 7 se apoya en otro chip llamado DSP. y hay



juegos con rotaciones espectaculares que sólo utilizan el DSP. Generalmente se usa (mal, todo hay que decirlo) la expresión Modo 7 cuando el juego muestra rotaciones rápidas y precisas, aunque no lleve el chip MD 7.

Una confusión la tiene cualquiera



Hello friend Yen: Tengo unas preguntas consolas que hacerte: 1- ¿El Ultra 64 será un soporte para la 16 bits o será una nueva consola? 2- ¿Se puede jugar a dobles con el «Super Metroid»? 3- ¿Saldrá un «Bola de Dragon» para Ultra 64? 4- ¿Cuál será el precio de los juegos de Mega Drive 32X? 5- ¿Cuál me aconsejas para Super Nintendo, el «Super Metroid» o el «Super S.F.II»? **Anónimo Vespuccio.**

1- Si estuvieras más despistado, parecerías un pulpo en un garaje. Ultra 64 es Project Reality y es una máquina independiente de 64 bits. Se pondrá en el mercado en el 95, como recreativa.

2- No.

3- Por el momento, no.

4- Se supone que no van a ser superiores a los de un cartucho normal y rondarán las 10.000 pelas.

5- Personalmente el «Super Metroid», pero piensa que es una aventura larga y compleja, que necesita buena memoria y reflejos. Lo digo porque como andas tan despistado.... Es broma.

Clásicos de Disney

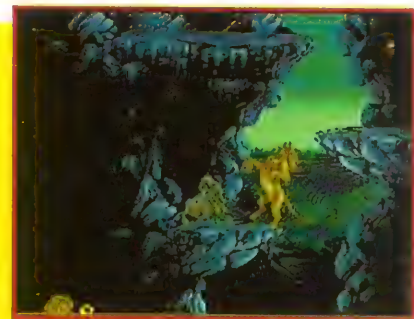
Hola Yen, ¿qué tal? Tengo una Mega Drive y me gustaría que me respondieses unas dudillas.

1- ¿Qué juego me recomiendas para estas navidades: «Silvestre y Piolín», «Jungle Book» o «Marko's Magic Football»? 2- ¿«The Lion King» es mejor y más largo que «Aladdin»? 3- ¿Cuál es mejor: «FIFA Soccer», «Sensible Soccer» o «World Cup USA 94»? **Emilio Lluch (Valencia).**

1- Es mejor «Jungle Book» como largo, divertido y jugable. «Silvestre» se te va a hacer un poco más corto y es bastante monótono, y «Marko's Magic Football» es bastante malete.

2- Son distintos, con una calidad muy alta los dos, pero distinto. «The Lion King» es más largo y bastante más difícil.

3- ¡Ay!, no me hagas decidirme por uno de los tres mejores juegos de fútbol que existen. En fin, «Sensible Soccer»: soso de gráficos pero divertidísimo y súper jugable. «FIFA Soccer»: espectacular y auténtico simulador. «World Cup USA 94»: el equilibrio entre los otros dos.



Dinosaurios del jurásico en CD

Me llamo Juan, tengo 26 años y me encantan los videojuegos desde la época del Spectrum. En estos momentos tengo un Mega CD y te escribo para hacerte unas cuantas preguntas:

1- ¿Cómo demonios se cogen los huevos del triceratops en el «Jurassic Park» de CD?



2- En el Dune de Mega CD se pueden salvar dos situaciones y por más que lo intento

sólo consigo salvar una, ¿Cómo lo tengo que hacer? 3- He leído que el Mega Drive 32X sólo tendrá salida euroconector ¿Es cierto? 4- ¿El juego «Dracula Unleashed» saldrá traducido al castellano?

Juan Antonio Peris (Castellón).

1- Toca la bocina del jeep y retírate lo más rápido que puedas.

2- Posiblemente tengas ocupada la memoria del CD con demasiadas partidas. Prueba a borrar partidas de juegos que ya no te interesen.

3- Sega ha rectificado y nos ha asegurado que sí tendrá salida de antena.

4- Por desgracia, no saldrá traducido.

EL JUEGO MAS ESPERADO DEL SIGLO, YA EN NINTENDO ACCION

PÉGATE A DONKEY KONG.

Este mes, **Nintendo** *Acción* te regala unos fantásticos
adhesivos de Donkey Kong Country.



Y te ofrece:

EL REY LEÓN: La review más esperada incluye un vistazo a las versiones para Game Boy y NES.

SHAQ FU: Golpes y movimientos únicos para un JUEGO total.

TRUCOS para Mortal Kombat II, Super Metroid y Stunt Race.

GUÍAS DE LUCHA: Art of Fighting y Clay-fighter.

PAGEMASTER, todo sobre la última película de MacCaulay Caulkin.

EN EXCLUSIVA, las primeras páginas del Cómic de
STREET FIGHTER II EN CASTELLANO.



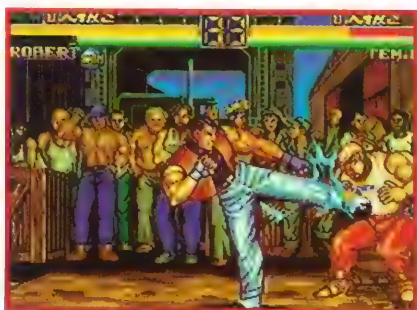
HOBBY PRESS

PONTE DE MODA

CON LA REVISTA QUE MÁS PEGA.

La Neo Geo y sus megas

Qué tal, Yen. Tengo una Mega Drive, una Master y una Game Boy. Y, como siempre, unos millonajos de preguntas. 1- Si la Neo Geo tiene 16 bits, ¿por qué sus juegos llegan a 180 megas? 2- ¿Por qué es tan cara la Neo Geo y sus juegos? 3- ¿Qué es un "Combo" en el «Super S.F.II»? 4- ¿Saldrá «Virtua Fighter» para MD? **Francisco Manzano (Sevilla).**



1- La potencia del procesador central no tiene nada que ver con el número de megas de los cartuchos. Un juego de Mega CD suele tener una burrada de megas, y los procesa la CPU de 16 bits de la Mega Drive.

2- Porque es una máquina muy completa, de muy alta calidad y con muchas prestaciones. Lo mismo se puede decir de sus juegos. Aunque sólo fuera por tamaño...

3- Es una combinación de golpes precisa que proporciona más puntos o multiplica los bonus. Además, causa un importante daño a los contrarios.

4- No, es demasiado juego para los 16 bits.

Recreativas a 250 Km/hora

Nintendianos y Yen, saludos. Tengo una Super Nintendo y varios juegos, entre ellos el maravilloso «Stunt Race FX». A ver si me contestas a estas preguntas, gran gurú de los videojuegos: 1- ¿Qué procesador utilizan las recreativas «Virtua Racing» y «Virtua Fighters»? ¿Cuántos megas tiene cada placa? 2- ¿Conseguirá el SH2 de Mega Drive 32X igualar a los anteriores? 3- ¿Hay algún rumor sobre «Virtua Fighter 2»? 4- ¿Qué juego prefiere tu director, Amalio Gómez, el «Cruisin' USA» o el «Daytona»? ¿Cuál tendrá mejor conversión? 5- ¿Qué sabes de un «Dragon Ball Z 4»? ¿Cuándo llegará a España?

Marc Milián Sangüesa (Valencia)

1- Procesadores RISC NEC V60 de 32 bits a 16 MHz en una placa con hardware para realizar mapeado de texturas, y con capacidad para manejar 300.000 polígonos por segundo. Rondarán los 300 megas.

2- No, puede hacer que se parezca. Ten en cuenta que MD 32X sólo puede manejar 50.000 polígonos.

3- Existe, pero Sega no quiere abusar en sus máquinas recreativas de las segundas y terceras partes. Las diferencias no compensan el cambio de máquina.

4- Si tú le das un volante y lo sientas delante de un juego de velocidad, ya no le puedes hablar de nada que no sea correr. Los dos le encantan. Con respecto a lo de la conversión, piensa que la recreativa de Ultra 64 es la consola, sus juegos son los mismos.

5- Llegará pronto y será el «Dragon Ball Z 3». No te compres el de importación que tiene las instrucciones en japonés y el pal no tardará.



Acerca de juegos de rol

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy y soy un rolero consumado al que le gustaría que le respondieses a estas preguntas: 1- ¿Qué tal está el «Romancing Saga 2»? ¿Para cuándo en España? ¿Y «Toru Nekus Adventures»? 2- ¿Cuándo disfrutaremos de «Secret of Mana» y «Lord of the Rings»? ¿En castellano? 3- El «Land Stalker», ¿sólo está en Mega Drive? 4- ¿Qué opciones hay en «Street Racer»? ¿Es más jugable que «Mario Kart»? **Guys (Barcelona).**

1- Los dos están muy bien, pero no parece que

vayan a venir a España. Y jugar a Rol con textos en japonés...

2- «Secret of Mana» el mes que viene. Para que salga «El Señor de los Anillos» habrá que ponerle una velita a Santa Rita. Sobre el idioma, «Secret of Mana» saldrá en inglés y puede que saquen algunos cartuchos en francés e italiano.

3- Sí, sólo en Mega Drive.

4- Hay todo tipo de opciones incluida la de cuatro jugadores simultáneos y jugar al fútbol con el coche. Es tan jugable como «Mario Kart» y sus propios programadores reconocen que ésta fue una de sus fuentes de inspiración.



Este mes TODOSEGA tiene un regalo Kolosal



Está claro que sólo nosotros te ofrecemos lo más grande de Sega: MD 32X y sus primeros juegos, «Doom» y «Star Wars DSP».

En cuestión de juegos, sólo TodoSega te puede ofrecer kartuchos como «The Lion King», «Dynamite Headdy» y «Sonic & Knuckles».

Si crees que no es suficiente echa un vistazo a nuestras previews, cinco páginas con lo más nuevo. Y para trucos, nada como una buena ración de kombos y golpes en nuestra especialísima guía para «Super Street Fighter II».

Y ¡como no!, un poster gigante de «Mortal Kombat II».
¡Vamos, corre a por ella!



¡¡Gratis un poster gigante de Mortal Kombat II !!



Elige lo Mejor
Elige TodoSega

El mejor tenis de E.A.

Hola Yen, espero que puedas contestar a mis preguntas: **1-** ¿Los juegos de Mega Drive 32X serán compatibles con los de Saturn?

2- ¿Sabes si E.A. sacará algún juego de tenis para Mega Drive? **3-** ¿Para cuándo un «Dragon Ball Z 2» para Mega Drive?

Juan de Dios Rodríguez (Granada).

1- No, serán totalmente distintos.

2- Sí, se llama «International Tour Tennis» y tiene 16 megas con los mejores jugadores del mundo.

3- Pues si te lo dijera sabrías tanto como yo. Que es broma, todavía no se sabe nada. Palabra.



Manga-roleando

Hola Yen. Me llamo Pablo, me encantan los mangas y los juegos de rol y tengo una Super Nintendo. **1-** He leído en un anuncio de vuestra revista nº 36 que existe el «Dragon Ball Z 4»: ¿Va a salir en España? ¿Es de lucha? ¿Tiene nuevos luchadores? **2-** ¿Merece la pena comprarse el «Zelda» de Super Nintendo si me he pasado el de Game Boy? **3-** ¿Saldrá «Cadillacs & Dinosaurs» de Capcom para mi consola?

Pablo Beorgui (Madrid)

1- Sí, has leído bien. Por supuesto, el que anuncian es un cartucho importado, y por lo tanto japonés. Ese mismo juego va a salir en versión pal en breve.

Tiene tres luchadores nuevos y puedes encontrar más información en el «Big in Japan».

2- Por supuesto que sí, ten en cuenta que son aventuras totalmente distintas. De hecho ni siquiera se llaman igual. De los cuatro «Zeldas» que hay en el mercado (dos para NES, uno para Super Nintendo y uno para Game Boy) ninguno se parece.

3- Va a salir para Mega CD con personajes tridimensionales.

Cuestión de gustos

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy y ahí va un batallón de preguntas: **1-** En tu opinión, cuál es mejor ¿«Street Racer» o «Stunt Race FX»? **2-** ¿Por qué desde hace algún tiempo no salen juegos de Konami para Super Nintendo? **3-** ¿Cuál es el mejor juego de tenis para Super Nintendo? **4-** ¿«Mortal Kombat II» o «Super Street Fighter 2»? **5-** Aparte de «Secret of Mana», ¿saldrá otro juego de rol para la Super en España?

Javier Fernaud (Madrid).

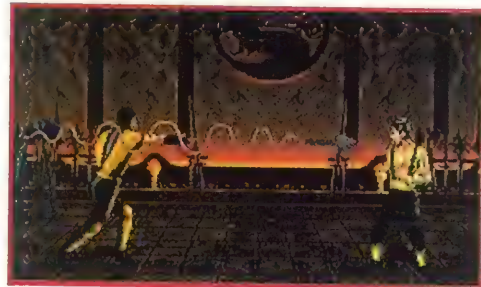
1- Me han gustado mucho los dos, aunque quizá me decidiría por «Stunt Race FX». De todas maneras, son tan distintos que conviene que eches un vistazo a los dos comentarios y trates de descubrir cuál te gustaría a ti por sus características.

2- Eso se lo deberías preguntar a Konami, pero no te preocupes. La compañía nipona se va a asentar en España para distribuir sus propios cartuchos, y en breve recibirás un par de juegos buenos de verdad: «Adventures of Batman y Robin» y «Wacky Sports».

3- «Jimmy Connors» y «Smash Tennis».

4- Me lo pones difícil, pero la «sangre» de «Mortal Kombat II» es algo que no debería dejarse escapar.

5- Para dentro de un par de meses «Sulblazer» de Ubi Soft. Para más adelante, «Illusion of Gaia» de Nintendo.



Juegos subidos de tono

¿Qué tal Yen? Soy un consolamaniático que tiene una Super Nintendo y unas cuantas dudillas que espero me respondas. Gracias anticipadas. **1-** En el «Dragon Ball Z 2», ¿cómo se realizan los denominados combos? **2-** ¿Qué juego de inteligencia tipo «Zelda» me recomendarías? **3-** ¿Y de lucha «one vs one» que no sea «Dragon Ball», ni «Mortal Kombat», ni «S.F.II» ni «Clayfighters»? **4-** ¿Por qué no hacen juegos «calientes» para consolas? Si hubiera algún proyecto, ¿me hablarías de él?

Ferrán Solé (Barcelona)

1- No son golpes, precisamente, sencillos y tampoco te los voy a decir yo ahora. Basta con que eches un ojo a la superguía que venía con la revista el mes pasado. Descubrirás todo lo que necesitas sobre este genial juego.

2- Esa mezcla de aventuras y acción es, por desgracia, difícil de encontrar. Últimamente me ha dejado loco en ese sentido «Super Metroid». No es un «Zelda», pero en muchos aspectos le llega a superar. En diciembre tendrás «Secret of Mana».

3- Me lo has puesto difícil... «Slam Master». Es el mejor juego de lucha libre que yo haya visto hasta ahora, aunque tampoco es puro estilo «S.F.II». Tienes «Art of Fighting», normalito pero divertido, luego «Fatal Fury 2», que es realmente bueno, y pronto «Samurai Shodown», genial.

4- Pues a que las consolas están consideradas máquinas para «niños», y si ya se monta revuelo por juegos violentos, imagínate por juegos, como tú dices, calientes. Sé que en Japón hay demos con escenas un tanto fuertes, pero no hay ningún juego completo. Hasta mis oídos no ha llegado nada referente a que lo vaya a haber, pero no desespero.



Busca las diferencias...



Si buscas....

Un contenido realmente práctico dirigido al usuario de PC.

Las demos de los programas más actuales.

Lo mejor del shareware ya seleccionado.

Cursos de programación que resulten interesantes.

Que las utilidades sean eso, útiles.

Que los comentarios y opiniones sobre programas y novedades estén realizados por especialistas.

Disfrutar de las mejores aplicaciones multimedia que podemos ofrecerte en exclusiva mundial.

Gratis un disco con utilidades y un CDROM con 640 Megas de información, incluida una impresionante aplicación multimedia completa, en exclusiva, con los mejores momentos de ART FUTURA SHOW 94 (Imágenes+Vídeo).

...encontrarás **pcmanía**

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBODOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

**¡EXCLUSIVAMENTE PARA
MEGAJUGONES!**

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.

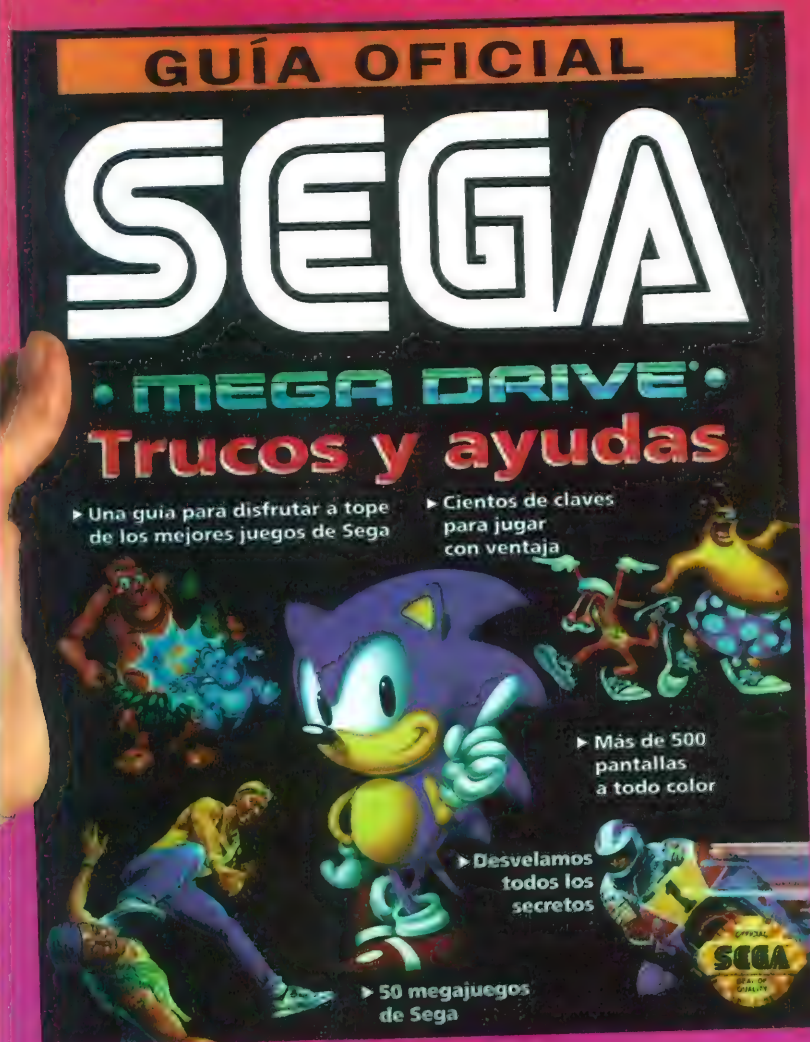


Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

**Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco,
¡¡PÍDENOSLO!!**



**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA
GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:.....
Dirección:.....
Localidad:..... Provincia:.....
Código Postal:..... Teléfono:.....

- ☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
- ☐ Enviádmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
- ☐ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

☐ VISA

Número
Fecha de caducidad:

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL
TELÉFONO: (91) 654 61 64 6 ENVIAD EL
CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

competición

SUPER BOMBERMAN 2

ARCADIA quiere saber quién es el mejor jugador de España de Super Bomberman 2. Si te apetece participar en la competición, pásate por cualquier CENTRO MAIL entre los días 15 y 30 de noviembre y... ¡muchoa suerte!



HOBBY
HUDSON SOFT
CENTRO MAIL
Arcadia
software, s.a.



Televisor SONY con video Trilonic OPC incorporado, modelo V-1410, mando a distancia, euroconector y shutte. Y un Tribal Tap para Super Nintendo.



Televisor SONY de 14", M-1400, con mando a distancia, euroconector, base inclinable. Y un Tribal Tap para Super Nintendo.



Disc Man de SONY con sistema MegaBass, D-131, Auriculares estéreo, y conversor digital. Y un Tribal Tap para Super Nintendo.



El ganador de cada CENTRO MAIL ganará un TRIBAL TAP, para que pueda jugar con cinco amigos a su videojuego favorito. Así mismo, todos los participantes recibirán un premio sorpresa de SUPER BOMBERMAN 2.



Busca tu Centro Mail en la página 191 de Hobby Consolas

bases del concurso

1. - Podrán participar en la competición, todos los lectores que se presenten en cualquiera de los Centros Mail con el cupón que aparece en esta páginas en las fechas señaladas para concurso.
2. - La competición comenzará el día 15 de Noviembre y finalizará el 30 de Noviembre de 1994. Los lectores que quieran participar tendrán que acudir entre esas fechas.
3. - La competición consistirá en jugar contra la máquina e intentar conseguir la mayor puntuación posible.
4. - Una vez finalizados todos los días de competición, cada Centro Mail comunicará el ganador de cada centro y los tres que mayor puntuación tengan serán los ganadores nacionales.
5. - El ganador nacional será premiado con una Televisión Sony de 14" con video

incorporado (Black Trinitron Serie Combo de 14"). El segundo ganador obtendrá una televisión Sony de 14" con base inclinable (Black Trinitron serie Portátil de 14"). Y por último, otra carta ganará un Discman de Sony. Además, estos tres ganadores serán obsequiados con un Tribal Tap para Super Nintendo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Además todos los participantes - salvo fin de existencias - serán obsequiados con un regalo sorpresa de Super Bomberman 2 y los ganadores de cada centro con un Tribal Tap. 6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 7. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de la competición.

cupón de participación

Nombre: Copia para el participante
Apellidos:
Dirección:
Localidad: Provincia:
Telf: C.P.:
Centro Mail:

Puntuación obtenida:.....

Nombre: Copia para centro MAIL
Apellidos:
Dirección:
Localidad: Provincia:
Telf: C.P.:
Centro Mail:

Puntuación obtenida:.....

¡Qué Locura!

EL DIBUJO DEL MES

Todos estábamos convencidos de que Raiden es uno de los personajes más terribles de «Mortal Kombat», pero nunca le habíamos visto con un aspecto tan fiero como el que presenta en esta «obra maestra» de Angel Romero Vilchez (Granada). Nos ha dejado a todos impresionados.



PROTA TÚ

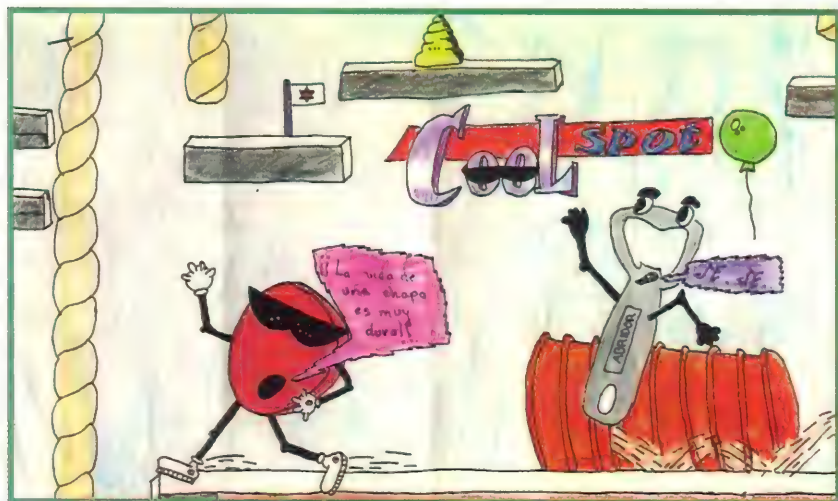


Pretendía ser "Dynamite Headdy" y se ha salido con la suya. ¿Será que Pascual Torrent Silla, valenciano él, quería dejar claro que utiliza a todas horas la cabeza?

La mascota del mes

En vista de los tiempos que corren, se agradece que nos enviéis mascotas como ésta de Raúl Deamo Fajo, desde Barcelona. Es un bonito dragón, hippy para más señas, se llama Drac y defiende la paz.

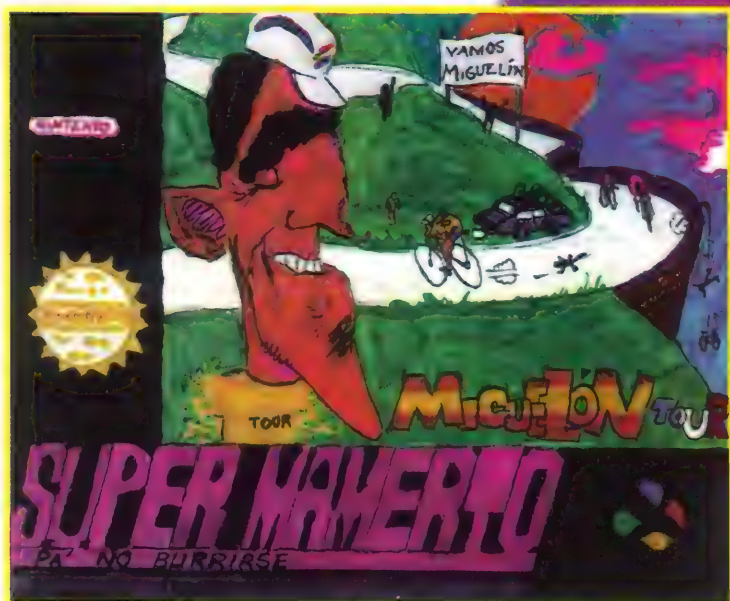




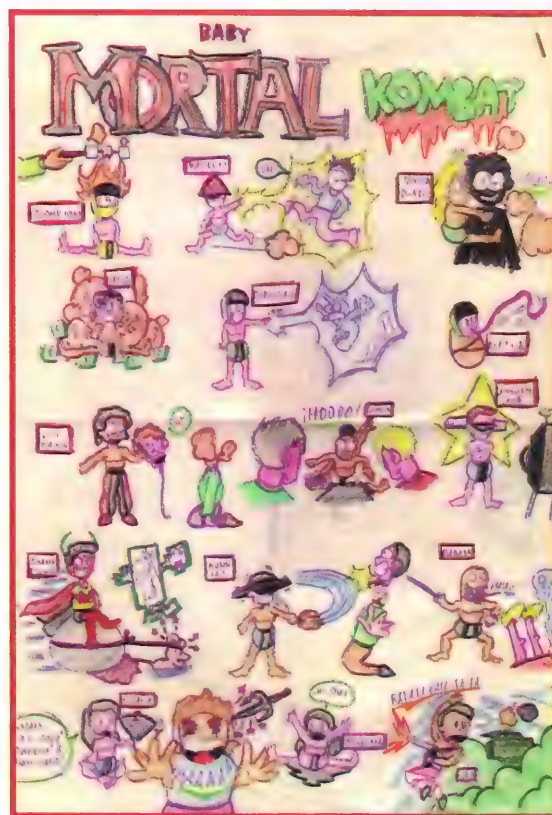
**Luis Balongo Sánchez,
de Mérida (Badajoz),
nos muestra lo
peligrosa que es la vida
de una chapa.**



Marco Antonio Iniesta Gómez,
de Albacete, tiene claro que,
aunque parezca raro, Son Goku
no sólo cuenta con fans.



Richard Gómez Mellán, desde Las Palmas de Gran Canaria, aboga por un cartucho para Miguel Induráin.



Francisco Sánchez Moreno, de Alicante, ve así la infancia de los protagonistas de «MK II».



• “The Sting” (podías haber mandado tu dirección, majete) nos ha enviado este curioso y divertido malentendido.

¡Qué Locura!



Joao Paulo Lincoln e Nascimento, 18 años, brasileño, residente en Portugal y "loco" por los juegos de lucha.



Mario Adame Vidella, de Reus (Tarragona), tiene esta curiosa imagen de Mario como conductor de karts.

Alejandro Pérez Fortuny, de Sta. Cruz de Tenerife, ha resultado ser un forofo de la revista y de las Tortugas Ninja.

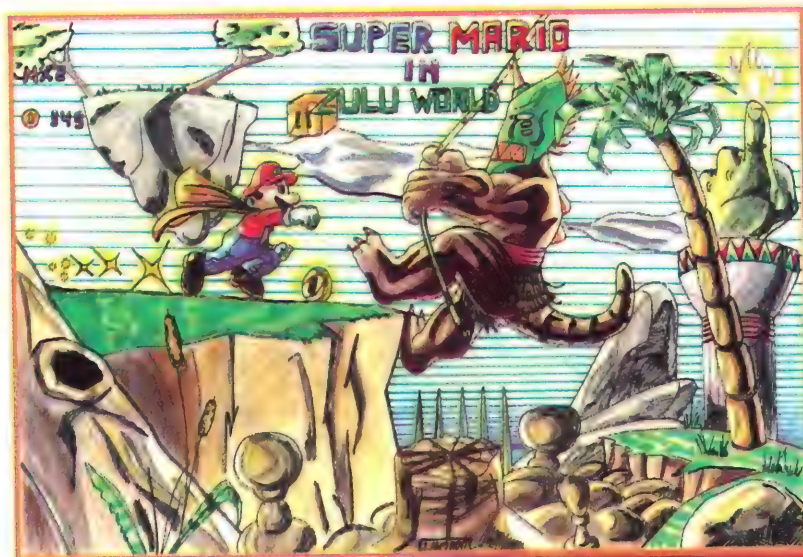


Pedro José Gámez Chamorro, de Linares (Jaen), nos ha sorprendido con esta graciosa idea.



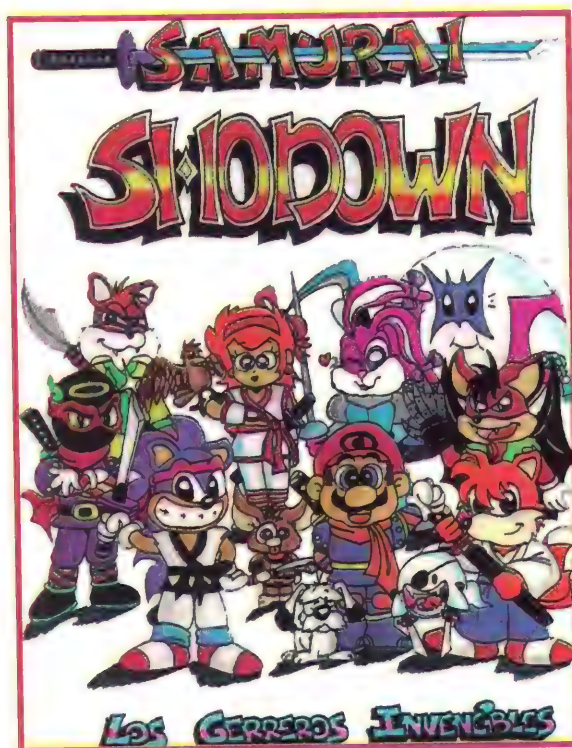
Héctor Muñoz, de Barcelona, ha descubierto que los chicos de «SSFII» todavía nos ocultaban algunos golpes especiales.

Jorge Perga Rodríguez, de Granada, ha conseguido que el mismísimo Sonic se nos vuelva poligonal.



José Manuel Claro, de Dos Hermanas (Sevilla), nos descubre el próximo mundo de Mario.

Bernardo Giménez Correas, de Alzira (Valencia), ha conseguido plasmar los problemas de Link con sus botas Pegasus.



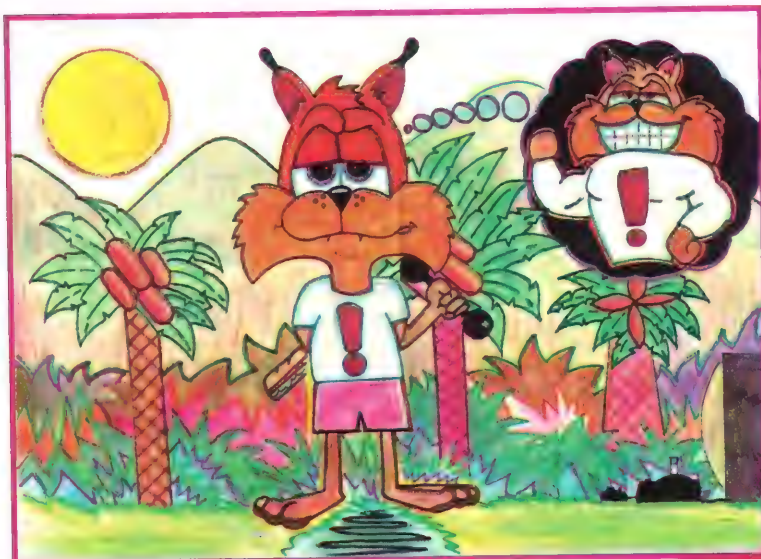
Didac Sorla Valenzuela, de Manresa, ha convertido a todos nuestros héroes en simpáticos samuráis.



Ricardo Polo López, de Madrid, nos demuestra que se le da muy bien lo de los "fatalities".



Lourdes Roig Planells (11 años), de Ibiza, sabe muy bien cuál es el mayor deseo de Bubey.



¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
A.P.B.	LX	13	CORRECAMINOS	SN	27	GOLDEN AXE	MD	2,3
ADAMS FAMILY	SN	25	CRUE BALL	MD	28	GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
ADAMS 2	SN	28	CYBERBALL	MD	2,3	GOLF	GB	2,3
ADVENTURE ISLAND	GB	25	CYBERNATOR	SN	27	GOOF TROOP	SN	27
ADVENTURE ISLAND II	NES	25	CHAKAN: THE FOREVER MAN	MD	24	GOONIES	NG	18
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2	CHASE HQ	GB	4	GOONIES 2	NES	15, 18
AFTERBURNER	MS	4,24, 25	CHIP'S CHALLENGE	LX	11	GP MONACO	MD	1
AFTERBURNER II	MD	1,2,9	CHIP'S CHALLENGE	LX	3	GRADIUS	SN	19
AIRWOLF	NES	25	CHOPFLIFTER	MS	1,17	GRADIUS III	SN	20
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24	CHOPFLIFTER II	GB	8,4	GREMLINS 2	NES	14,3
ALIEN 3	GG	27	CHUCK ROCK	GG	20,22	GUERRILLA WAR	NES	11
ALIEN 3	MS	19, 26	CHUCK ROCK	MD	25	GYNOUNG	MD	10,17
ALIEN 3	SN	26	DARBLE MADNESS	MD	18	HARD DRIVING	LX	8
ALISIA DRAGON	MD	14	DARIUS	SN	25	HELLFIRE	MD	13
ALTERED BEAST	MS	1,1	DARIUS 2	MD	25	HERZOG ZWEI	MD	12
ALTERED BEAST	MD	2,2	DARIUS TWIN	SN	18	HOOK	GB	19
AMERICAN GLADIATORS	NES	24	DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25	HOOK	MCD	28
ANOTHER WORLD	MD	23	DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14	HOOK	NES	21
ANOTHER WORLD	SN	21	DEAD ANGLE	MS	9	IKARI WARRIORS	NES	2,4
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15	DECAPATTACK	MD	10,11	INDIANA JONES	MS	19
ART OF FIGHTING	NG	23	DESAFIO TOTAL	NES	3	INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
ART OF FIGHTING	TG	26	DESERT STRIKE	MD	14,22	IRONSWORD	NES	8,4
ASTERIX	MS	11,12,16	DESERT STRIKE	SN	25	ISOLATED WARRIOR	NES	4
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22	DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13	JACKIE CHAN	NES	17
AXELAY	SN	19	DICK TRACY	NES	3	JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
AZTEC ADVENTURE	MS	1	DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21	JAGUAR XJ 220	MCD	27
BAD DUDES	NES	10,1,21	DOUBLE DRAGON	MS	1	JAMES BOND JR.	SN	25
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7	DOUBLE DRAGON II	NES	1,3	JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15	DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26	JAMES POND	MD	3
BATMAN	GB	1	DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25	JJ AND JEFF	TG	16
BATMAN	NES	17	DRAGON SPIRIT	TG	16	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
BATMAN RETURNS	MD	26	DRAGON'S LAIR	GB	25	JURASSIC PARK	MD	27,27
BATMAN RETURNS	SN	24	DRAGONS LAIR	SN	17	KENSEIDEN	MS	8,11
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23	DUCK HUNT	NES	8	KICKLE CUBICLE	NES	7,12
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3	DUCK TALES	NES	1,5	KID CHAMELEON	MD	22
BATTLE SQUADRON	MD	18	DYNABLAST	GB	5	KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
BATTLE TANK	GB	25	DYNAMITE DUX	MS	25	KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25	E.A. HOCKEY	MD	4, 18	KLAX	GG	21
BATTLETOADS	GB	14,24	ECCO THE DOLPHIN	MD	24	KLAX	MD	12
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	NES	17,21,22,23	ELECTROCOP	LX	13,1	KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
BEST OF BEST	SN	28	ENDURO RACER	MS	1	KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
BIONIC COMMANDO	GB	22, 24	ESWAT	MD	25	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
BLACK BELT	MS	14	EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL"	MD	19	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	27
BLAZING LASERS	TG	11	EXHAUST HEAT	SN	20,22	LAST BATTLE	MD	4
BLODIA	GB	25	F-1 RACE	GB	12	LEMMINGS	GG	26
BLUE LIGHTNING	LX	2	F-ZERO	SN	14	LEMMINGS	MS	23
BLUE SHADOW	NES	16	F1 EXHAUST HEAT	SN	23	LEMMINGS	NES	24
BOB	SN	28	FACTORY PANIC	GG	12,25	LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
BOMBER MAN	TG	17	FANTASIA	MD	4,15	LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
BOMBER RAID	MS	1	FATAL FURY	MD	21,26	LOCK'N CHASE	SN	24
BONANZA BROTHERS	MS	8	FATAL FURY	NG	23	LOS SIMPSONS	NES	9
BOULDER DASH	GB	17	FAXANADU	NES	25	LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
BOULDER DASH	NES	25	FINAL FIGHT	SN	17	LOW G MAN	NES	12,15
BOXLE	GB	20	FLASHBACK	MD	23,26,27	LOW-G-MAN	NES	12
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18	FORGOTTEN WORLDS	MD	1	LUCKY DIME CAPER	GG	28
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14	FORTRESS OF FEAR	GB	11,17	MAGIC SWORD	NES	28
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5	GAIN GROUND	MS	1,22,23	MARIO IS MISSING	SN	26, 29
BUDOKAN	MD	26	GAIN GROUND	MD	2,13	MARVEL LAND	MD	15
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16	GALAXY FORCE	MS	19	MASTER OF DARKNESS	MS	20
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20	GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12	MAZIN WARS	MD	27
BURAI FIGHTER	NES	5	GATES OF ZENDOCON	LX	9,4	MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20	GAUNTLET	LX	3	MEGAMAN	GB	9
BURNING FORCE	MD	9,12	GAUNTLET	MS	4	MEGAMAN 3	NES	14,17
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9	GAUNTLET II	NES	18	MEGAMAN 4	NES	22
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23	GAUNTLET II	GB	11,18	MEGAMAN II	GB	15,25
CAPTAIN SILVER	MS	2	GHOST AND GOBLINS	NES	17	MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3	GHOSTBUSTERS	MS	7,25	MERCENARY FORCE	GB	20
CARMEN SANDIEGO	MD	12	GHOSTBUSTERS	MD	1	MERCS	MD	25
CASINO GAMES	MS	25	GHOULS 'N GHOSTS	MD	8	METROID	NES	6,15,4
CASTLE OF ILLUSION	MS	16	GHOULS'N GHOSTS	MD	14	MICKEY MOUSE	GB	15
CASTLE OF ILLUSION	MD	1	GHOULS'N GHOSTS	MD	1	MICKEY MOUSE	GG	3
CASTLEVANIA	GB	10,5,25	GLOBAL GLADIATORS	MS	28	MICKEY MOUSE	NES	4
CASTLEVANIA 2	GB	25	GLOBAL GLADIATORS	MD	26	MICROMACHINES	NES	28
CASTLEVANIA II	NES	12,3	GOAL	NES	2	MIGHT & MAGIC	MD	5
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5	GODS	MD	28	MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
COLUMNS	MD	14	GODZILLA	NES	25	MOONWALKER	MD	1,8,16
COOL WORLD	SN	26,27	GODZILLA	GB	15,17	MORTAL KOMBAT	GG	28
			GOLDEN AXE	MS	1,18	MORTAL KOMBAT	MS	26



¡Ahora también puedes pedir estas famosas tapas para tener toda la colección encuadrada!

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT, PUTTER	GG	9
QUACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOD	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON'S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOLS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUPER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE IMMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WIMBLEDON TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSH'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadrar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

Está clarísimo. Sobre gustos...

Estimada Hobby Consolas, os escribo para intercambiar impresiones sobre lo que más y menos nos gusta de vuestras publicaciones periódicas. En años anteriores oblicuos a ésta, en la era transitoria (ya sea, debba o no) cuando las consolas no existían, la gente se distribuía matando bisontes (en vez de marcianitos) con piedras, y por tanto, las revistas de consolas no tenían uso de razón.

En el aspecto negativo tenemos el nuevo macroprecio de 395 "mantecas" y como somos una familia de papeles, afectados por la grave situación que sufre España en estas coyunturas, no tenemos ni "pa" suquero. Ese nuevo macroprecio nos ha causado un gran sinsabor.

También, yo oíno que la publicidad que ponéis es realmente excesiva y a veces, incluso, absurda. ¿Cómo podemos señor lector, los lectores, le impune insensatez de aquel próximo llegado del Tetrir ? "furgante el na" sólo para anunciar la próxima llegada del Tetrir ?

Cuál será la próxima desfachatez?

¿Cuál será la próxima desfachatez?

En el aspecto positivo, consideraremos el espacio dedicado a los juegos, NUEVO con nuevos y atractivos reportajes y los comentarios de los jueces.

ya sean pistonnudos o nefastos.

...namos nuestro gozo por las secciones "El amor:" y com

...nosos y "Incural," "Lases y phantom" y com

...nosos y "Incural," "Lases y phantom" y com

También proclamamos nuestro gozo por las secciones "El Torero", "Tribuna abierta", "Teléfono rojo", "¿Qué ocurre?", "Lasers y más..." y los concursos; aunque con el antisecundismo es inseparable preci plus, más si lo adquirirá adquiriendo mucha "peña", entre los cuales figuramos nosotros.

Vuestro lema ha de ser: menos publicidos y más
hacen que este ejemplar lo compre hasta Mónica"

P.D. _Quien no tiene ventura, ofensas halla donde agrado busca.

El Nostálgico Enmascarado (Albacete)

“En el apartado económico no os critico (me siento generoso y pletórico), creo que las 395 pts. que valéis las aprovecháis bien aprovechadas... ¿Sabéis que aún no me he terminado el número 9 de HC?”

Rosalba Peribáñez

“En el aspecto negativo tenemos el nuevo macroprecio de 395 “mantecas” y como somos una familia de parados, no tenemos ni “pa” sugus... Este nuevo maxiprecio nos ha causado un gran sinsabor”

Llevo así como unos 50 años leyendo vuestra revista y tras soportar cientos y cientos de "TRIBUNA ABIERTA"s, me animo ahora a escribir, así, como quien no quiere la cosa.

El tema en cuestión trata sobre esta bien, me parece para las crónicas de la semana.

El tema en cuestión trata sobre vosotros, bien eso
esta bien, me parece que alguien que se ofrece como diana
para las criticas de los que lo contemplan debe estar muy
seguro de si mismo, ¿lo estáis vosotros?

En el apartado económico no os critico (me siento generoso y pletórico), creo que las 395 pts que valeis las aprovecháis bien aprovechadas, mas económico sale comprar a vosotros que no a cualquier "idolatrado" manga, que en 2 ptas te lo lees (¿sabéis que "idolatrado" he terminado el numero 9 de HC).

Desde luego, consejo.

Desde luego a vuestro favor tenéis que habláis de consolas, eso esta bien, es la primera revista de colombología que veo que dedica tantas páginas a hablar de jueguillos varios, (tengo que decir que yo soy un eminente colombólogo, especialista en la crisis de la paloma coja). Pero os noto un pequeño problemla: cierto juego para la GB, ¡¡¡¡¡AUN NO HABEIS DICHO NADA DEL AKIRA PORTATIL!!!, ¿es que no os habéis enterao?, ¿es que no ha salido aun?, ¿es que estoy gastando papel tonamente?.

Una de las cosas que da carácter nostálgica a hace poca...

Una de las cosas que de verdad os apruebo (por el carácter nostálgico que tiene), es la habéis inventado hace poco. Esas pantallas de GB en 4 colores nos hacen volver a los nostálgicos a aquellos tiempos del SPECTRUM, cuando de verdad los juegos nos abrigan pasiones inrefrenables, cuando Jack tenía una dura crisis de ciudad, cuando Sabremán tenía una crisis por la personalidad, cuando Eric luchaba a brazo partido por una notas mejores, cuando GREMLIN era GREMLIN GRAPHICS, cuando OCEAN era OCEAN, cuando DINAMIC era líder en videojuegos (bueno esto fue un poco después), cuando Huy, creo que me he pasado de nostálgico.

Una crítica dura... Original...

Una crítica dura y cruda es la dirijo hacia los concursos que habeis sacado, NUNCA me haya tocado nada?, ¿eh?, ¿cómo?, bueno la verdad es que no he participado que tengais vosotros mucha culpa ya que no he participado en ninguno, pero necesitaba desahogarme, carallo.

Elías Plaza
(Elche. Alicante)

"Felicidades por trabajar en la mejor revista de consolas del mercado..."

“...Me despido diciendo que sois todos unos superprofesionales y que sigáis así por muuuuuuchos años más

P.D. Si dieran oscars a la mejor revista, la vuestra se llevaría unos cuantos".

Petronio Enemigo
(Soto de la Ribera)

"Os diré que esta basura es una porquería. ¿Por qué la compro?, para poder hacer BUDU y confiar en que se os estropee alguna máquina y

revista.... también me gusta poder tirar a final de mes esta revista al bater"

o que es lo que mas y lo que menos es lo
de hoy consulas?
hola a todos, desde el Sr. Amelio Gomez hasta el que
imprime
felicidades por todo es lo mejor cuento de consulas del
mercado.
lo que es hoy la mejor consula (y eso se nota al saber
que es la que mas se vende), es decir lo que mas se gusta
son las sencillas. Lo mas nuevo, Tereza Abreia Gomez muestra
unos bellos
y bien hechos (pero que) porque parecen
al dia, que desde el dia, al "super dia" en cuento a puros
nuevos y a sencillos ultimamente no se pueden al dia sino
"al pelo" es cuento a las nuevas consulas es digamos sinceramente
que es para mi un gran placer escribir todo sobre las felices
consulas y me acuerdo mucho de "los los gemelos" es ver
las imágenes de las consulas se los puros
lo que no me gusta de pelo tanto es el precio, un tanto la cinta
a veces me las voy a ver para que me ayude sobre los sencillos
mas sencillos. También debe decir que al principio (desde el 1º
de 31 como venian escritos) me gusta mucho las sencillas
pero en la consula se ven todos a 75 y no me he recuperado
ninguna la verdad pero no se exactamente nada anda apuro de
unos dos cuantos por lo que dicho de lo simple es que

Hola soy un chico de Soto de Ribera, me llamo Rodrigo y soy vuestro nuevo enemigo, a di y tengo 13 años.
En la Hobby corner

En 1º Hobby con...

no or gusta de esta revista, que es lo que menos?

¿Por que la cometo?

¿Por que la cometo?, para poder hacer BUDU y continuar en este

... y confesar en ve
to; lo que más me gusta es en la sección de Yen porque dice much
también me gusta poder t...

tambien me gusta poder tirar a final de mes estar revuelto al hacer. Lo que
menor me gusta que otras revoluciones que

no con tan malou como vosotros.

VIVA LA FAMILIA MAS ODIADA DE LA NACIÓN

VIVA LA FAMILIA MAS ODIADA DE LA HISTORIA

... con ellos y si
... los votaría una vez.
Edt.: ...

Edt: Por que hacen esta revista en papel reciclado para ahorrar y subírnos el precio? Lo voy a ver.

el que probablemente provenga de un solo origen.

o el higienico lla de...

[illegible][illegible]

Los comentarios, en general, de todos los juegos, carecen de contenido y de chispa. Todo lo contrario que los comentarios de los mejores redactores de video juegos que he leído, que son "The

que la culpa no es de
es, sino del ingenuo del
os ha contratado"

Ringo Starr ☆

Holby Consolas ya no es lo que era.
- LO PEOR: Holby Consolas ya no es lo que era en aquel
ha pasado mucho tiempo desde que en aquel
octubre de 1991 salió aquella revista que
trataba de videojuegos de consolas.
Holby Consolas ya no son aquellas revistas en
las que notaban 1.000 Game Boys;
Holby Consolas ya no es aquella publicación
con aquellos simpáticos redactores (the Elf,
el Consolero Enmascarado, Nikito Nipongo,
Giancarlo Valli, J.L. Skywalker) que
E.P.D.

Hobbys: 326 pags. - 1971
 conteúdo: 1971
 Hobbys: 1971
 herman de 1971
 En resumen: 1971
 autor. (1971)

rebornar con 2000 p
en Mal!
y aún más en la sección larvae & plasters
se repiten los tuncos (FATAL FURY 2) y en
que lo mismo ya no poners ni el comentario
que con

“Hobby Consolas ya no es aquella revista que sólo costaba 325 pts a pesar de su enorme contenido. Hobby Consolas ya nos es aquella revista que era hermana de la difunta MicroHobby.

... y de ser así, ¿cómo la publicidad no inform? No hacer caso a lo que se diga este mes en la Tribuna (si es malo), y hacer hueco al BirthNorm Jim y al Street Racer, que van a ser el bombazo...

“La Hobby Fue la primera, y seguirá siendo la “primera”, por mucho que pase... Pero con el cambio del tiempo, la Hobby también ha cambiado, y a mejor. Sólo hay que mirar el número 1 con el 37, y se nota el cambio, se nota”.

“Lo que más me gusta... que expliquéis tan bien los juegos. Quiero decir que cuando habláis de un juego no intentáis engañar a los lectores diciendo que son buenos juegos, ya que puntuáis desde los gráficos hasta el dibujo de la caja”.

SUPER PACK
+7 MEGAS+2 MANOS
¡SUPER PRECIO!
24.900

GOLDEN AGE
SHINONI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMBUS
SONIC

MML

VENTA POR CORREO

¡Haz tu pedido por teléfono!

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SONIC PACK
MEGADRIIVE
+2 CONTROL PAD+SONIC

14.990

SUPER STEET FIGHTER
VIRTUAL RACING
JUNGLE BOOK

9.950 9.990 6.990

32X



















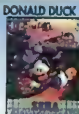








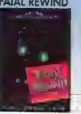




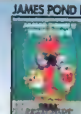






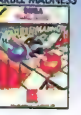

















































28.900

SUPER MOTOCROSS

SUPER AFTER BURNER
SUPER SPACE HARRIER
DOOM

VIRTUA RACING DELUXE
CYBER BRAWL
GOLF BEST 36 HOLES

STAR WARS DSP
FAHRENHEIT
MIDNIGHT RIDERS

OFERTAS			OFERTAS			OFERTAS			OFERTAS			OFERTAS		
 MEGADRIIVE - 2990 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490	 MS - 5990 - 2490	 GAME GEAR - 1990	 M. SYSTEM - 2490	 MEGA DRIVE - 5990 GAME GEAR - 1990	 MS - 6590 - 2490	 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIIVE - 4990	 M. SYSTEM - 2490	 GAME GEAR - 2990	 MEGADRIIVE - 2990			
 MEGADRIIVE - 4990 GAME GEAR - 2990	 MEGADRIIVE - 4990	 MEGADRIIVE - 5990 GAME GEAR - 2495	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 4990	 M. SYSTEM - 1990	 M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 3990	 GAME GEAR - 2490	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 2990	 M. SYSTEM - 2490	 M. SYSTEM - 1990	 M. SYSTEM - 1990		
 MEGADRIIVE - 5990	 MEGADRIIVE - 3990	 MEGA DRIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 4990	 MEGADRIIVE - 2990 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 3990	 GAME GEAR - 3990	 MEGADRIIVE - 2990	 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 6990	 MEGADRIIVE - 3990	 MEGADRIIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	 GAME GEAR - 2495		
 MEGADRIIVE - 9990 MS - 5990 - 2490	 MEGADRIIVE - 4990	 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	 M. SYSTEM - 2990	 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIIVE - 4990	 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 3990 M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 2490	 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490	 M. SYSTEM - 1990	 M. SYSTEM - 2490	 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2495		
 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIIVE - 3990	 MEGADRIIVE - 3990 GAME GEAR - 3990	 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490	 MEGADRIIVE - 4990	 MEGADRIIVE - 3990	 M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 3990	 MEGADRIIVE - 5990	 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIIVE - 2990 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 2990	 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595		
 GAME GEAR - 2495	 MEGADRIIVE - 5990	 MEGADRIIVE - 6990	 M. SYSTEM - 1990	 MEGADRIIVE - 2490 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 3990	 M. SYSTEM - 1990	 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490	 MEGADRIIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490	 M. SYSTEM - 1990		
 MEGADRIIVE - 3990	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 5940	 M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 4490	 MEGADRIIVE - 2990	 GAME GEAR - 2495	 MEGADRIIVE - 2990	 MEGADRIIVE - 3990	 MEGADRIIVE - 5490	 GAME GEAR - 1990		

NOVEDADES		NOVEDADES		NOVEDADES		NOVEDADES		NOVEDADES		NOVEDADES		NOVEDADES		NOVEDADES	
500 Ptas.		500 Ptas.		500 Ptas.		500 Ptas.		500 Ptas.		500 Ptas.		500 Ptas.		500 Ptas.	
AERO THE ACROBAT MEGADRIIVE - 11990	ALADDIN MEGADRIIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990	ANDRETTI RACING MEGA DRIVE - 8990	ART OF FIGHTING MEGADRIIVE - 9900	ASTERIX M. S. parte II - 5990 GAME GEAR - 5990	BABY BOOM MEGADRIIVE - CONS	BATMAN & ROBIN MEGADRIIVE - CONS	BODYCOUNT MEGADRIIVE - 7990	BONKERS MEGADRIIVE - 9990	BUBBA 'N STICK MEGADRIIVE - 9990	CASTELVANIA MEGADRIIVE - 7990	BURBY II MEGADRIIVE - CONS	CHAOS ENGINE MEGADRIIVE - 9990	DAFFY DUCK M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	DR. ROBOTNIK'S MEGA DRIVE - 7990 GAME GEAR - 5990	DRAGON BALL Z II MEGADRIIVE - 9990
DUNE 2 MEGADRIIVE - 9900	DYNAMITE HEADY MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 5990	F15 II MEGADRIIVE - 9990	FIFA 95 MEGADRIIVE - 8990	FLASH BACK MEGADRIIVE - 9990	GOLF LINKS MEGADRIIVE - 9990	HOOK MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990	HULK MEGADRIIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990	HURRICANES MEGADRIIVE - CONS	INT TOUR TENNIS MEGADRIIVE - 8990	JUNGLE BOOK M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	JURASSIC PARK RAMPAGE MEGADRIIVE - 9990	KICK OFF 3 MEGADRIIVE - CONS	LOST VIKINGS MEGADRIIVE - 9900	MARKO'S MAGIC FOOTBALL MEGADRIIVE - 9990	MASTERS OF COMBAT M. SYSTEM - 5990
MICKEY MANIA MEGADRIIVE - 10990	MICROMACHINES 2 MEGADRIIVE - CONS	MORTAL COMBAT MEGADRIIVE - 9900	MORTAL COMBAT II MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 6990	NBA 95 MEGADRIIVE - 8990	NBA JAM MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 6990	NBA SHOWDOWN MEGADRIIVE - 9990	NHL HOCKEY 95 MEGADRIIVE - 9990	PETE SAMPRAS TENNIS MEGADRIIVE - 10490	POWER RANGER MEGADRIIVE - CONS	PSYCHO PINBALL MEGADRIIVE - CONS	REY LEON MEGADRIIVE - 11990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990	ROAD RUNNER MEGADRIIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	ROBOCOP vs TERMINATOR M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	SHINING FORCE II MEGADRIIVE - 11990	SHAO FU MEGADRIIVE - 9990
SILVESTRE Y MOLIN MEGADRIIVE - 9990	SONIC 3 MEGADRIIVE - 11990	SONIC & KNUCKLESSONIC MEGADRIIVE - CONS	SONIC & KNUCKLESSONIC TRIPLE TROUBLE MEGADRIIVE - 12490 GAME GEAR - 5990	SHINING FORCE MEGADRIIVE - 12490	STREETS OF RAGE II M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5990	SUB TERRANIA MEGADRIIVE - 9990	TAZ IN SCAPE F. MARKS MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 5990	THE FLINSTONES MEGADRIIVE - 6990	TURTLES TOURNAMENT MEGADRIIVE - 9990	URBAN STRIKE MEGADRIIVE - 8990	WINTER OLYMPICS MEGADRIIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	WORLD CUP USA 94 MEGADRIIVE - 9990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990	YOGI BEARS MEGADRIIVE - 9990	ZERO TOLERANCE MEGADRIIVE - CONS	

¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: 380 28 92



Estos son los Centros Mail, tus tiendas especializadas donde podrás encontrar la mayor variedad de software de entretenimiento ¡al mejor precio!

Si pides por teléfono llama a este número:

91 380 2892

CENTRO

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

COMPETITION PRO



MEGADRIE - 1990
MASTER SYSTEM - 1990

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

JOYSTICK DELTA RAY



MEGADRIE - 2990
MASTER SYSTEM - 2990

SG PROGRAM PAD



MEGADRIE - 5990
MASTER SYSTEM - 5990

PAD 6 BOTONES



MEGADRIE - 2990

ARCADE POWER STICK II (6 botones)



MEGADRIE - 6990

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

SG PROPAD 2 6 botones



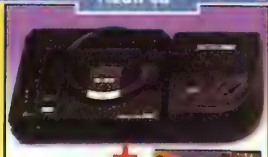
MEGADRIE - 4990

MEGAMASTER 6 Botones



MEGADRIE - 5995

MEGA CD



SUPER PRECIO

39.900

DESCUENTO 500 Plus

BATMAN RETURNS	9900	SENSIBLE SOCCER	6990
DOUBLE SWITCH	11990	SEWER SHARK	9990
DRACULA UNLEASHED	9990	SILPHEED	9990
DUNE	9900	SKELETON KREW	9990
RIFA INTERN. SOCCER	8990	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
FLASH BACK	9990	TERMINATOR CD	10900
HARRIER ASSAULT	9990	THUNDERHAWK	9990
PRIZE FIGHTER	10990	TIME GAL	8990
HOCKEY	9990	TOM CAT ALLEY	9990
LETHAL ENFORCERS	10900	WONDER DOG	8990
MARKOS FOOTBALL	9990	WORLD CUP USA 94	8990
MEGARACE	9990	YUMENI MANSION	11900
MONIGHT RAIDERS	9990		
MORTAL COMBAT	9990		
NHL HOCKEY 94	8990		
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		
POWER MONSTER	8990		
PRINCE OF PERSIA	8990		

OFERTAS

AFTER BURNER 3	3990
BLACK HOLE ASSAULT	3990
ROBOALESTE	3990
WOLFGHILD	3990

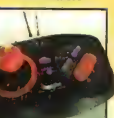
JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIE - 3290
NINTENDO - 2290

MEGAGRIP



MEGADRIE - 2990
M. SYSTEM - 2990

TURBO TOUCH 360



MEGADRIE - 1990
M. SYSTEM - 1990
SUPER NIN - 1990

REBEL ASSAULT



P.V.P. - 10490

DRAGON'S LAIR



P.V.P. - 9990

JURASSIC PARK



P.V.P. - 9990

FAHRENHEIT



P.V.P. - CONS

MIDNIGHT RIDERS



P.V.P. - CONS

SURGICAL STRIKE



P.V.P. - CONS

NEOGEO - CD



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF

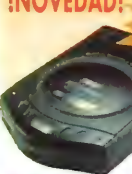
89.900

CONTROLADOR JOYSTICK PRO	10900
CONTROLADOR PAD	4600
CABLE RF, CD	5900
CABLE AV STEREO CD	2900
CABLE AV MONO	1900
CABLE RGB CD	5100

ALPHA MISSION II	9400
ART OF FIGHTING	10400
ART OF FIGHTING 2	10900
BASEBALL STARS 2	9700
BURNING FIGHT	9400
FATAL FURY	9700
FATAL FURY 2	10400
FATAL FURY ESPECIAL	10900
FOOTBALL FRENZY	9700
KING OF THE MONSTERS 2	9700
LAST RESORT	9700
LEAGUE BOWLING	9400
MAHOUNG	9400
NAM 1975	9400
PUZZLED	9400
SAMURAI SHODOWN	10900
SUPER SIDEKICKS 2	10900
THE SUPER SPY	9400
TOP PLAYERS GOLF	9400

MULTIMEGA

¡NOVEDAD!



79.900

SONIC PACK

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC

4.990

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS **14.900**



4 EN 1

GAME GEAR + 4 JUEGOS

14.990

3 COUNT BOUT	16990	PUZZLED	12990
ALPHA MISSION II	14990	RIDING HERO	11990
ANDRO DUNOS	27990	ROBO ARMY	13990
ART OF FIGHTING	14990	SAMURAI SHODOWN	29990
ART OF FIGHTING 2	29990	SENGOKU	12990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	9990	SPIN MASTER	25990
BASEBALL STARS 2	14990	SUPER BASEBALL 2020	13990
BLUE'S JOURNEY	8990	SUPER SIDEKICKS	19990
BURNING FIGHT	12990	SUPER SIDEKICKS 2	34990
CROSSED SWORDS	12990	THE SUPER SPY	10990
CYBER LIP	8990	TOP HUNTER	35990
EIGHT MAN	9990	TOP PLAYERS GOLF	9990
FATAL FURY	9990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	16990	VIEW POINT	39990
FATAL FURY ESPECIAL	29990	WIND JAMMERS	34990
FOOTBALL FRENZY	9990	WORLD HEROES	12990
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES 2	16990
KARNOV'S REVENGE	31990	WORLD HEROES 2 JET	32990
KING OF THE MONSTERS	9990		
KING OF THE MONSTERS 2	14990		
LEAGUE BOWLING	11400		
MAGICIAN LORD	15990		
MUTATION NATION	15990		
NAM 1975	12990		
NINJA COMBAT	12990		
NINJA COMMANDO	29990		

CONTROLADOR JOYSTICK	11990
MEMORY CARD	4990
CABLE RF	3490
CABLE AV	2290
CABLE RGB (EURONECTOR)	2290
ALIMENTADOR AC/CD	2290

CENTRO MAIL ALICANTE

PADRE MARIANA, 24
ALICANTE. TEL: 514 39 98

CENTRO MAIL BADALONA

SOLEDAT, 12.
BADALONA. TEL: 464 46 97

CENTRO MAIL BARCELONA

C. PAU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10

CENTRO MAIL BARCELONA

C. SANT CRIST 51-57
SANTS. BARCELONA.
TEL: 296 69 23

CENTRO MAIL BILBAO

PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
BILBAO. TEL: 410 34 73

CENTRO MAIL BURGOS

AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera)
BURGOS.
TEL: 24 05 47

CENTRO MAIL MADRID

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25

CENTRO MAIL MADRID

MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79

CENTRO MAIL MADRID

PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15

CENTRO MAIL MADRID

EDIFICIO EL ZOCO (posterior)
AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS
Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

CENTRO MAIL MADRID

AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ
TEL: 677 90 24

CENTRO MAIL MALAGA

C. ALEMANIA, 5
Fuengirola (MALAGA)
Tel: 58 25 82

CENTRO MAIL SALAMANCA

TORO, 84.
SALAMANCA. TEL: 26 16 81

CENTRO MAIL SAN SEBASTIAN

AUTONOMIA, 3
SAN SEBASTIAN.
TEL: 47 40 72

CENTRO MAIL SEVILLA

C. LAS MORERILLAS
Dos Hermanas (SEVILLA)
TEL: 566 76 64

CENTRO MAIL TENERIFE

SABINO BERTHELOT, 4
SANTA CRUZ DE TENERIFE
TEL: 291254

CENTRO MAIL PISA

PLAZA DE LA PRINCESA,
TEL: 22 09 39

CENTRO MAIL ZARAGOZA

CENTRO COM. INDEPENDENCIA
PLANTA 1.
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

CENTRO MAIL ZARAGOZA

ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS) ZARAGOZA
TEL: 53 61 56

CENTRO MAIL MURCIA

GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
MURCIA. TEL: 21 19 66

CENTRO MAIL VALENCIA

PINTOR BENEDITO, 2
VALENCIA

CENTRO MAIL BUENOS AIRES

PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BUENOS AIRES (ARGENTINA)

CENTRO MAIL

CENTRO MAIL

CENTRO MAIL

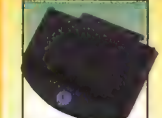
PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV



P.V.P. - 6900

MASTER GEAR CONVERTER



P.V.P. - 2995

WIDE GEAR



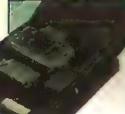
P.V.P. - 2490

FUENTE ALIMENTACION



P.V.P. - 2190

MALETIN ATTACHE



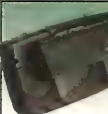
P.V.P. - 2995

HANDY POWER KIT



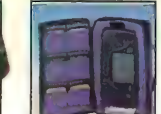
P.V.P. - 4900

BATERIA RECARGABLE NUBY



P.V.P. - 5990
Regalo Funda de viaje

LOGIC 3 CARRY CASE



P.V.P. - 2490



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPER NIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPER NIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAM (MANDO A DISTANCIA)	8.990
SCOPEPOUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
MALETIN	4.990

¡HAZ TU PEDIDO POR CORREO!

913802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

CARTUCHOS NINTENDO

LOS PITUFOS	KIRBY'S ADVENTURE	LIBRO DE LA SELVA	INDIANA JONES	JIMMY CONNORS
R.V.R. - 6990	R.V.R. - 7990	R.V.R. - 8490	R.V.R. - 6490	R.V.R. - 5990
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	ARCH RIVAL	DOUBLE DRIE	DUCK TALES	FAXANADU
G. FOREMAN'S GOAL	HAMMERIN' HARRY	KICK OFF	LEGEND OF ZELDA	MEGA MAN III
NEW GHOSTBUSTER II	PAPERBOY 2	PROBOTECTOR	RACKETT ATTACK	RAIBOW ISLAND
ROAD BLASTER	ROBIN HOOD	SHADOW WARRIOR II	SOLOMONS KEY	SIDEMAN RETURN
SUPER MARIO LAND 2	SUPER MARIO LAND 3	TECHNO CUP FOOTBALL	TETRIS	THE FUNSTONES
TINY TOONS	TOP GUN	TORTUGAS MUTANTE S	TRACK & FIELD 2	TURRICAN
WRESTLEMANIA	ZELDA 2			

OFERTAS - 1995 - OFERTAS

BATTLE OF OLYMPIUS	BLUE SHADOW	BURAI FIGHTER	CASTERMAN	DARKMAN	DONKEY KONG JR
DR MARIO	GAULNET II	GODZILLA	GOONIES 2	HUDSON HAWK	KICKIE CLUCKIE
METAL GEAR	MISSION IMPOSSIBLE	PINCH OUT	PUZZNIC	RED OCTOBER	ROCKIN' KATS
SHATTER HAND	SOLOMONS KEY 2	SOLSTICE	STEALTH ATF	WILLOW	WIZARDS WARRIOR II

CONSOLA NINTENDO

JOYSTICK NINTENDO

NI FIGHTER - 1995	SIGMA RAY - 1995	NI MEGASTAR - 2990	N-PRO - 1995
-------------------	------------------	--------------------	--------------

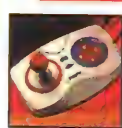
SUPER OFERTA CONSOLA SUPER NINTENDO

14.990

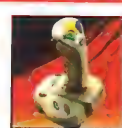
PACK SUPER COLOR



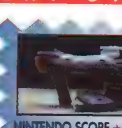
PACK CARLOS SAINZ



MAVERICK 28 - 3290



PYTHON 28 - 2990



NINTENDO SCOPE - 4 JUEGOS - 7990



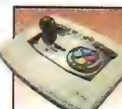
HANDY TRAY - 995



CONQUEROR 2 - 5990



INVADER 2 - 2595



SN PROGRAM STICK - 6990



DUAL TURBO - 9990



TOP FIGHTER - 10990



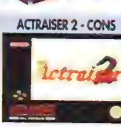
PHANTOM - 5650



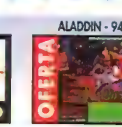
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990



DUAL TURBO - 9990



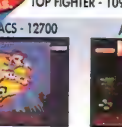
ACTRAISER 2 - CONS



ALADDIN - 9490



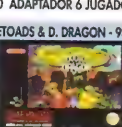
ANIMALIACS - 12700



ASTERIX - 9490



BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890



BRETT HULL HOCKEY - 11990



CHAOS ENGINE - 9990



CHOPFLUTER II - 9890



CLAY FIGHTER - 12990



CLAYMATES - 9890



DINO DINI SOCCER - CONS



DONKEY KONG COUNTY - 11990



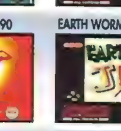
DOUBLE DRAGON V - 11990



DRAGON - 12990



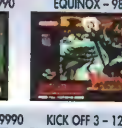
EARTH WORM JIM - CONS



EEL THE CAT - 9890



EL LIBRO DE LA SELVA - 12990



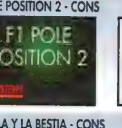
EQUINOX - 9890



F1 POLE POSITION - 11490



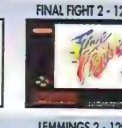
F1 POLE POSITION 2 - CONS



FIFA SOCCER - 11990



FINAL FIGHT 2 - 12490



INDIANA JONES - 12990



JELLY BOY - CONS



JIMMY CONNORS TENNIS - 9990



KICK OFF 3 - 12490



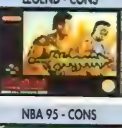
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490



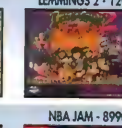
LA BELLA Y LA BESTIA - CONS



LEGEND - CONS



LEMMINGS 2 - 12990



LOS PITUFOS - 9990



MEGAMAN X - 9990



M. JORDAN IN WINDY CITY - CONS



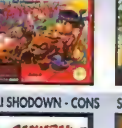
MICKY MANIA - 12990



MORTAL KOMBAT II - 11990



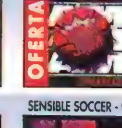
MYSTICAL NINJA - 9900



NBA 95 - CONS



NBA JAM - 8990



NIGEL MANSELL'S - 8990



PAGE MASTER - CONS



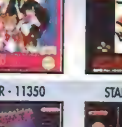
PLOK - 7990



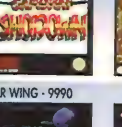
POWER RANGER - 11990



SAILOR MOON - 11990



SAMURAI SHODOWN - CONS



SECRET OF MANA - 11990



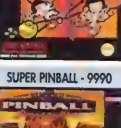
SENSIBLE SOCCER - 9890



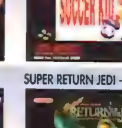
SHAQ-FU - CONS



SLAMMASTERS - 12990



SMASH TENNIS - 11990



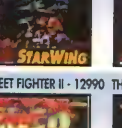
SOCCER KID - 11990



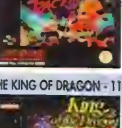
SPARKSTER - 11350



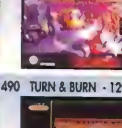
STAR WING - 9990



STREET RACER - CONS



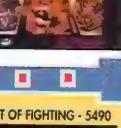
STUNT RACE - 11990



SUPER BOMBERMAN 2 - CONS



SUPERMAN - 10990



SUPER PINBALL - 9990



SUPER RETURN JEDI - 12990



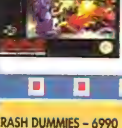
SUPER METROID - 10990



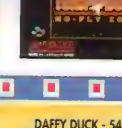
SUPER STREET FIGHTER II - 12990



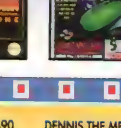
THE KING OF DRAGON - 11490



TURN & BURN - 12990



TURTLES TOURNAMENT - 12990



YOGI BEAR - 11990

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2 - 5490	AERO THE ACROBAT - 5490	ALFRED CHICKEN - 5490	ART OF FIGHTING - 5490	BATMAN RETURN - 5490	BOB - 2990	COOL WORLD - 5490	CRASH DUMMIES - 6990	DAFFY DUCK - 5490	DENNIS THE MENACE - 5490	DESERT STRIKE - 5490
DRACULA - 2990	EMPIRE STRIKE BACK - 5990	G. FOREMAN BOXING - 5490	GODS - 5490	JAMES BOND JR - 2990	JOHN MADDEN - 2990	JURASSIC PARK - 5490	KEVIN KEEGAN - 5490	MECH WARRIOR - 5490	MORTAL KOMBAT - 7990	MR NUTZ - 5490
NHLPA HOCKEY - 2990	PGA TOUR GOLF - 3990	PILOTWINGS - 5490	PUSH OVER - 5490	RIVAL TURF - 6900	ROBOCOP 3 - 5490	SPACE ACE - 5490	R-TYPE III - 5490	SUNSET RIDERS - 6990	SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900	SUPER ALESTE - 4900
SUPER BATLETANK - 5490	SUPER BOMBERMAN - 4990	SUPER DOUBLE DRAGON - 6900	SUPER JAMES POND - 5490	SUPER KICK OFF - 3990	SUPER STRIKE GUN - 5490	SUPER SWIV - 2990	SUPER TURRICAN - 5490	SYVALION - 5490	TERMINATOR 2 - 6990	TEST DRIVE - 5490
TIME TRAX - 3990	TROLL - 2990	TRODDERS - 5490	TINY TOON - 5490	WARPSPEED - 5490	WING COMMANDER 2 - 5490	WORLD CUP USA 94 - 4990	W. LEAGUE BASKETBALL - 6990	YOUNG MERLIN - 5990	ZOO - 3990	ZOMBIES - 5490

Game SHOP

CENTRO DE CAMBIOS
Torres Quevedo, 78.
(02003) Albacete
Tlf.: (967) 50 55 43

TIENDA
Pérez Galdós, 36.
(02003) -ALBACETE
Tlf.: (967) 50 72 69

TIENDA
Infantes D. Juan Manuel, 7.
(30011) -MURCIA
Tlf.: (968) 26 56 99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Bubsy 2
Fatal Fury Special
Samurai Spirits
Legend
Final Fantasy III
Obitus
Illusion of Gaia
E.A. FIFA Soccer 95
Sparkster
Double Dragon V
Dragon Ball Z 3

MEGA DRIVE

Shining force 2
Sonic Vs Knuckles
Dynamite Heady
Land stalker
Shaq Fu
Bubsy 2
Urban Strike
Silvestre y Píolín
E.A. Tennis
EA FIFA Soccer 95



King of Fighters
Art of Fighting 2
Super Sidekicks 2
World Heroes Jet
Aero Fighters 2
Samurai Spirits

24H
SERVICIO URGENTE

1 año de garantía
Solo en videojuegos

1 año de garantía
Solo en videojuegos

1 año de garantía
Solo en videojuegos

TAMBIÉN
SERVIMOS A
TIENDAS

ESPECIALISTAS

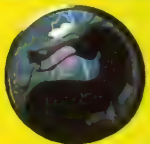
16
BIT

CLUB DE CAMBIO:

Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.

No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIE 1.500

* Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición



Mortal Kombat II



Sonic vs Knuckles



Donkey Country



NBA Live 95



Dragon

**SUPER PRECIOS
NEO-GEO**

CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGA CD II, MEGADRIE, NEO GEO Y G. GEAR

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF.: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT

C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF.: 594 35 30
FAX: (91) 594 39 86

MEGA CD II

F1 BEYOND THE FIRST - SUPER OFERTA

MEGA CD II + R. AVENGER
APACHE ATTACK
BATTLECORPS
DRACULA UNLEASHED
DRAGON'S LAIR
DOUBLE SWITCH
DUNE
ECCO 2
FARENHEIT
JURASSIC PARK
MEGA RACE
POWER RANGERS
PRIZE FIGHTER
REBELT ASSAULT
SOULSTAR
TOM CAT ALLEY
TERMINATOR CD

MEGADRIE

EL REY LEÓN - SUPER OFERTA

MEGADRIE SONIC PAK
MEGADRIE PAK REY LEÓN
DYNAMITE HEADY
ECCO 2
FIFA INT. SOCCER 95
JURASSIC PARK (RAMPAGE ED.)
LAND STALKER
MORTAL KOMBAT 2
MICROMACHINES 2
NBA LIVE 95
PAGE MASTER
SONIC I KNUCKLES
S. STREET FIGHTER II
SHINING FORCE 2
CLASSICS MEGADRIE CONSULTAR

SUPER NINTENDO

SECRET OF MANA - SUPER OFERTA

S.N. SUPER COLOR PAK
S. N. PAK CARLOS SAINZ
SUPER GAME BOY
ACT RAISER 2
DRAGON
FATAL FURY ESPECIAL
INDIANA JONES ADV.
MORTAL KOMBAT II
NBA LIVE 95
POWER RANGERS
RETURN OF THE JEDI
STUND RACE FX
SUPER PINBALL
SPARKSTER
SLAM MASTER
SUPER METROID
SAMURAI SHADOWN

NEO-GEO

WORLD HEROES 2 - SUPER OFERTA

NEO CD COMPLETA
NEO GEO COMPLETA
CONTROLADOR JOYSTICK
JOYSTICK PRO
AERO FIGHTERS 2
AGRESSORS OF DARK KOMBAT
ART OF FIGHTING 2 *
FATAL FURY *
FATAL FURY 2
FATAL FURY SPECIAL *
KING OF FIGHTERS 94 *
MAGICIAN LORD
SUPER SIDEKICKS 2 *
SAMURAI SHADOWN *
TOP HUNTER *
WIEW POINT
WORLD HEROES JET
3 COUNT BOUT
* DISPONIBLES EN CD

PORTÁTILES

GAME GEAR
GAME GEAR REY LEON
ADAPTADOR T.V.
EL REY LEON
ECCO 2
DYNAMITE HEADY
MORTAL KOMBAT II
SONIC SPINBALL
SONIC TRIPLE TROUBLE

GAME BOY
DONKEY KONG
DUCK TALES 2
MEGAMAN III
METRID II
MORTAL KOMBAT II
NEW CHESSMASTER
WARRIOR LAND. MARIO 3
SOCCER

OTROS TÍTULOS, NOVEDADES Y OFERTAS, CONSULTAR

3DO
(Dragon Ball Z)
JAGUAR
(Rise of the Robots)
NEO-GEO
(King of Fighters 94)

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
ÚLTIMAS NOVEDADES 32 Y 64 BITS
CLUB DE CAMBIO 3DO Y JAGUAR
VENTA, COMPRA Y CAMBIO 2ª MANO
TELF.: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN
(WRTUA FIGHTERS)
PSX
(RIDER RACER)
NEC-FX-BAX
(CONSULTAR)

GESTEC GAMES

NO SOMOS UNA TIENDA MÁS.

Ya tenemos las primeras novedades
SEGA MEGADRIE PFA SOCCER 95 TWIN
TOONS SPORTS
SUPER NINTENDO: NBA LIVE 95, SHAQ-FU,
DONKEY KONG COUNTRY
PANASONIC 3DO: VR STOCKER

Además, SUPEROFERTAS en todos los sistemas. Compara nuestra lista de precios.

Servicio a domicilio en 48 horas.
TEL.: (93) 418 72 70. Barcelona

Mauba soft

DISTRIBUCIONES

VENTA AL PÚBLICO Y PROFESIONALES

MEGA DRIVE* MEGA CDII*SNES*PORTÁTILES* NEO- GEO

ATENCIÓN CHAVALL
EN PRECIOS
BUSCA, COMPARA Y SI ENCUENTRAS ALGO MEJOR NO LO COMPRES, NOSOTROS TE LO MEJORAMOS

SERVICIO 24 HORAS URGENTE

Y RECUERDA... SOMOS AMIGOS
DE LOS MEJORES PRECIOS.

C/ ALFONSO X EL SABIO, 2
ALCALA DE GUADAJARA 41500 (SEVILLA)
T.L.F. Y FAX: 95 561 23 09
*BUSCAMOS DISTRIBUIDORES

Si QUIERES CONSEGUIR LAS ÚLTIMAS
NOVEDADES ANTES QUE NADIE AL MEJOR
PRECIO Ven ya a

ENSEÑANOS ESTE ANUNCIO Y
LLEVATE UN VIDEOJUEGO
DURANTE 24 HORAS
GRATIS*

*DE LUNES A JUEVES CON TU D.N.I.
CADUCA 12-XII-94

CENTRO COMERCIAL COLOMBIA
Avda. de Bucaramanga, 2
Madrid: 28033 (Frente minicines)
T.L.F.: 91/ 381 33 67

CENTRO COMERCIAL CANILLAS
Carretera de Canillas, 43
Mercado Local E
Madrid: 28043
T.L.F.: 91/ 300 02 72

CENTRO COMERCIAL LA RAMBLA
Avda. Príncipes de España
Coslada - Madrid

MEGA JUEGOS
Servicio a domicilio

QUARK GAMES

COMPRA Y VENTA DE
VIDEOJUEGOS

PROXIMAMENTE
TODO EL MUNDO DEL
MANGA EN
QUARK GAMES

C/ CERDAÑA, 3
07012 P. DE MALLORCA
TEL (971) 728 178
BALEARES

KAME
ESPECIALISTAS EN NUEVAS
TECNOLOGÍAS 16/32 BITS
SEGA SATURN
MEGA 32 X
NEO-GEO CD
SONY PSX
3DO
MANGA VIDEO
C/ BARCELONA, 29
Telf/Fax (93) 8794842
GRANOLLERS

GAME OVER

YA TE PODEMOS OFRECER LAS NOVEDADES QUE A CONTINUACIÓN TE DETALLAMOS: NO DUDES EN LLAMARNOS.



SERVICIO EN UN MÁXIMO DE 48 HORAS TUS PEDIDOS

SUPER NINTENDO: MORTAL KOMBAT 2 - DRAGON BALL Z3 - STUNT FACE FX - FATAL FURY SPECIAL - POWER RANGERS - STREET FIGHTER 2...

MEGADRIVE: SUPER STREET FIGHTER 2 - MORTAL KOMBAT 2 - DRAGON BALL Z - EL LIBRO DE LA SELVA - NBA JAM - FIFA INTERNACIONAL SOCCER...

JUEGOS MEGA CD

CONSOLA PANASONIC 3DO PAL VERSIÓN: MÁS DE 20 TÍTULOS DISPONIBLES.

CONSOLA ATARI JAGUAR PAL VERSIÓN.

NEO-GEO: LAS ÚLTIMAS NOVEDADES: AEREO FIGHTERS 2 - AGRESSORS DARK KOMBAT, KARNOVS REVENGE...

NUESTRAS TIENDAS:

Santiago Ramón y Cajal, 7.
07011 PALMA DE MALLORCA.
TF.: (971) 737 35 1 - 282 146

Teodora La Madrid, 52-60.
08022 Barcelona
TF.: (93) 418 59 60

APOCALIPTIC GAMES Cartridge

ESPECIALISTAS EN:

3DO - JAGUAR 32/64 BITS
S.NINTENDO MEGADRIVE

TAMBIÉN SERVICIOS A TIENDAS

TEL/FAX: (91) 518 79 61

(91) 717 23 82

Apdo. 150077 - 28080 Madrid

ALCOBENDAS YA TIENE

FANTASIA VENTA-CAMBIO-SERVICIOS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS
DEL MERCADO
SERVICIO A DOMICILIO

Super NES: MORTAL KOMBAT II
STUNT RACE

Megadrive: MORTAL KOMBAT II
SONIC VS KNUCKLES

Av. de la Zaporra, 151
TEL. (91) 663 90 46

Click-Clack

ÚLTIMAS NOVEDADES
DEL MERCADO

CLUB DE CAMBIO

ESPECIALISTAS EN ROL

C/MADRID, 4 • 30003 MURCIA

TELF: 24 77 65

EN CÓRDOBA...

SUPERHOBBY II TODO EN VIDEOJUEGOS ÚLTIMAS NOVEDADES!!

- Venta de videojuegos nuevos y de 2ª mano
- Servimos tu pedido en 48 horas
- Admitimos tarjetas de crédito

C/ Alonso el Sabio, 28.

(Junto Colegio

Virgen del Carmen)

14001 - Córdoba

Tfno. (957) 479961

*Para productos en stock



START GAMES

CLUB DE CAMBIO

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - NINTENDO - MASTER SYSTEM
GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO - JAGUAR - 3DO - PC
NEO GEO CD - MEGA CD - CD ROM (PC)

CON CADA COMPRA O CAMBIO UN REGALO SORPRESA

COMPRA VENTA DE JUEGOS
USADOS Y CONSOLAS

CONECTA A NUESTRO SERVIDOR IBERTEX

NIVEL 0 31 Nº 2 65 020329 18
SI NECESITAS UN MODEM LLAMARNOS
ANUNCIATE GRATUITAMENTE EN TODA ESPAÑA
SI QUIERES VENDER, COMPRAR, CAMBIAR...
O SIMPLEMENTE INFORMACIÓN
USADOS Y NOVEDADES EN TODOS LOS SISTEMAS
ENTRA EN TU RASTRO IBERTEX

PRODUCTOS
EDUCATIVOS

C/ J. CARLOS, I. 47.
(JUNTO A PZA. CASTELAR)
ELDA (ALICANTE)
TEL.: (96) 5 39 34 75
FAX.: (96) 5 38 39 44

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER
NUESTRA LISTA DE PRECIOS.
RECÓGEALA EN NUESTRA TIENDA
O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo

SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS

VENTA Y CAMBIO

Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

Club M.V.

Este mes vendemos:

A MITAD DE PRECIO **

3.000 Video juegos de Super Nintendo

(Últimas novedades en video juegos)

2.000 Video juegos de Game Boy

2.000 Video juegos de Nintendo

1.500 Video juegos de Sega

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASUA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19



OPERACION CAMBIO Tf: (945) 14 83 19

Cambiamos* tu consola
Nes o Gameboy por una
Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos a mitad de
precio. Tenemos 3.000 video
juegos de cambio.

* Pagando la diferencia
** Según margen comercial

EN CÓRDOBA...

COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO

TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2ª MANO

Pídenos por carta nuestra revista
"ULTIMATE WORLD" totalmente GRATIS.
Si ya eres socio nuestro no envíes la
carta, recibirás la revista muy pronto.

TAMBIÉN SERVICIOS A
TIENDAS Y VIDEOCLUBS

Telf.: 957- 401 003
C/ Los Olivos, 6. 14006 CORDOBA
(Junto al Cine Sta. Rosa de Verano)

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 M Tetuán
28020 Madrid

Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN VALENCIA computer juegos

TENEMOS LO "ÚLTIMO" Y TODA LA
INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN

DRAGON BALL Z3 - S.Nes

MORTAL KOMBAT II - S.Nes, MD, GG, GB

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

TELF. PEDIDOS
523 23 93
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

• Venta de juegos de segunda mano.

• Club cambio cartuchos: 1.500 pts. MEGADRIVE. 2.000 pts. SUPER NES.
1.000 pts. GAME GEAR, NES y GAME BOY.

SUPER NINTENDO

Secret of Mana (PAL)
Rise of the Robots
Final Fantasy III
Illusion of Gaia
Samurai Spirits
Pit Fall
Vortex (Chip FX)
Lord of the Rings
Super Street Fighter (PAL)
Indiana Jones
Return of the Jedi

MEGADRIVE

Shining Force II
Sonic and Knuckles
NHL 95
Star Trek
Fifa Soccer '95
Mickey Mania
Tazmania II
Megaman
Bobberman
The Shadow
Page Master

3DO

Guardian War
Road Rush
Shadow
Off World
Slayer
Sherlock Holmes
Real Pinball

JAGUAR

Chequered Flag
Alien vs Predator

y además LION KING (MEGADRIVE y SUPER NES), MEGA 32X y DONKEY
KONG COUNTRY (SUPER NES PAL): consulta precios y fechas de lanzamiento.

MOSTOLES VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

EN VIDEOCLUB JAVIERRE

Todas las últimas novedades nacionales e importación para MEGADRIVE,
MEGA CD, SUPER NES, MASTER, NES y GAME BOY • Club cambio juegos

C/ Miguel Angel, 9 • Telf. 618 89 12 • 28932 Mostoles (Madrid)

SUPER NINTENDO

Dragon
Final Fantasi 3
Act Raiser
Magic Boy
Brain Lord
Rise of the Robots
Sparkster
Fifa 95

MEGA DRIVE

Shining Force
Landsfolker
Dragon
Rey León
Dino Dini Fotball

SERVIMOS
TUS PEDIDOS
TELÉFONICAMENTE
EN 24 H.

C/ BURGOS CENTRO 1 570 Las Rozas
MADRID

VIDEOJUEGOS

Tel.: (91) 636 14 43

DIMCO

LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Master System II con dos mandos y 6 juegos, por una Game Boy con juegos. Negociable. Sólo Madrid. Llamar de 7:00 a 10:00 horas. Preguntar por Arpad. TF:91-3161673.

CAMBIO «Street Fighter II Turbo» de Super Nintendo por «Megaman X», «Adams Family 2» u otro juego de Super Nintendo. Interesados, preguntar por Roberto. TF:928-671886.

CAMBIO dos consolas Nintendo con 5 pads y un montón de juegos + una Master System con 7 juegos, por un Mega CD I ó II con juegos. Para más información, llámame y pregunta por Pedro. TF:957-146651.

CAMBIO «Street Fighter 2» de Super Nintendo, «Kung-Fu» de Master System y «Roger Rabbit» de Game Boy, por «Super Bomberman», «Legend of Zelda» o «Desert Strike». Sólo Gerona. Escribir a: Isaac Ríos Muñoz, c/Masor, 120-1ª 1ª. 17700 -La Jonquera- (Gerona).

CAMBIO «Prince of Persia» de Super Nintendo por alguno de éstos: «Lemmings», «Push Over» o «Super Mario Kart». Sólo Madrid. Preguntar por Javier. Llamar por las noches. TF:91-5510796.

VENTAS

VENDO videojuegos 16 bits, 8 bits y portátiles. Si te interesa algún título, llama de 10:00 a 14:00 horas y pregunta por Emilio. Sólo Barcelona. TF:93-4293941.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Flashback», «Star Wars», «Tiny Toons», «Street Fighter II», «Prince of Persia», «Jurassic Park», «Castlevania IV»

y «Young Merlin». Preguntar por Milagros. TF:988-272352.

VENDO Super Nintendo + «Mario Paint» + «Super Pang» + Adaptador Universal. Todo en buen estado y con instrucciones. Precio a convenir, además de un súper regalo al comprador. Llamar de 15:00 a 18:00 horas. No llamar los fines de semana. Preguntar por Moisés. TF:955-845753.

VENDO los siguientes cartuchos: «Street Fighter II», «Final Fight», «NHLPA Hockey'93», «Jurassic Park» y «Euro Futbol Champions». Todos a 4.000 pesetas y regalo otro por comprar alguno de éstos. Preguntar por Manuel. TF:928-182545.

VENDO el cartucho «Street Fighter II» por 6.000 pesetas y «Aladdin» por 8.500 pesetas. Interesados, preguntar por Simón. TF:928-203668.

VENDO nueve juegos de Master System, entre ellos: «Mortal Kombat», «Sonic 2», «Taz-Mania» y «Global Gladiators». Todos por 25.000 pesetas. Cada uno lo vendo por separado por 2.300 pesetas. Sólo Tarragona. Llamar de 6:00 a 9:00 horas de la tarde y preguntar por Carlos. TF:977-226629.

VENDO los juegos de Master System II: «Alien 3» (3.000 pesetas), «Asterix» (3.000 pesetas), «Taz-Mania» (3.000 pesetas) y «Galaxy Force» (2.000 pesetas). Preguntar por Miguel. TF:96-5173242.

¡SUPER OFERTA! Super Nintendo con los juegos: «Street Fighter II», «Super Mario World», «Solo en Casa 2», «Super R-Type»,

«WWF», «Bust Loose», 3 vídeos Sega y Nintendo, 30 revistas y trucos. Todo por 32.000 pesetas. Preguntar por Eliseo. Sólo Madrid. TF:91-4770662.

VENDO «Super Mario All Stars» (3.500 pesetas) y «Super Tennis» (3.500 pesetas) o los dos por 6.000 pts. Preguntar por David. TF:91-3205566.

VARIOS

CAMBIO juegos de Game Gear y de Master System: «Rastan», «Olympic Gold», etc... También vendo material Manga. Preguntar por Xavier. TF:93-3119604.

CAMBIO consola Game Boy con 6 juegos con funda y lupa por una Game Gear en buen estado, o la vendo por 15.000 pesetas. Está en buen estado. ¡Urgente! Preguntar por Juan Javier. TF:94-4902870.

VENDO O CAMBIO «Dragon Ball Z» (5.000 pesetas), «Dragon Ball Z 2» (7.000 pesetas), «Starwing» (5.000 pesetas) o cambio por «Super Metroid». Preguntar por Carlos. TF:988-218704.

VENDO Game Boy con «Star Wars» y Master System II por 23.000 pesetas o cambio por Super Nintendo con 2 pads y el juego «Super Mario World». En buen estado. Interesados, preguntar por Marcel. Llamar de 18:30 a 21:30 horas. TF:93-2373936.

COMPRO «Terminator 2» de disparo de Mega Drive. También compro «Star Wars» de Nintendo o cambio uno de ellos por «James Bond 007» de Mega Drive. Preguntar por Ricardo. TF:964-664860.

VENDO Game Gear + «Columns» + Fuente de alimentación por una Game Boy + juego o por 3 juegos a elegir de Master System II. Interesados, escribir a: Antonio Fernández Pérez, Bloque 2, 1-1ª Izda. 33679 -Villanueva de Aller- (Asturias).

COMPRAS

COMPRO caja del videojuego «All Star». Que esté en buen estado. Interesados, preguntar por José. TF:91-3234466.

COMPRO comics de Ranna en buen estado. Los que estéis interesados, preguntar por Jordi. TF:93-8738918.

COMPRO el juego de fútbol «World Cup USA'94» por 3.000 ó 3.500 pesetas. Preguntar por Richard. Llamar de 5:00 a 8:00 horas. El juego es para la consola Game Boy. TF:91-6876917.

COMPRO instrucciones para los siguientes juegos de Super Nintendo: «Super Tennis», «Super Soccer», «Super Mario Kart», «Super Castlevania», «Final Fight» y «Mickey Mouse». Que estén en buenas condiciones. Llamar sólo de lunes a jueves y de 20:30 a 22:00 horas. Preguntar por Daniel. TF:952-875705.

COMPRO el juego «Goof Troop» de Super Nintendo por 2.500 pesetas. Interesados, mandar el juego contra reembolso a la siguiente dirección. Gracias. Pedro Antonio Fernández Fernández, c/del Mar (Bolnuevo) 30870 -Mazarrón- (Murcia).

COMPRO caja e instrucciones del «Columns», «Krusty's Fun House» y «World Class Leader Board Golf» para Game Gear por 500 pesetas cada uno. Preguntar por Vicente Javier. TF:96-2737408.

CLUBS

SI TIENES la consola Super Nintendo, no eres socio de ningún otro club y estás interesado en intercambiar trucos, escribe a: Raúl Muñoz, c/Juan Carlos I, 41-3ª A Izda. 07440 -Muro- (Balears).

TENEMOS un club llamado «SUPERGAME». Si dudas de algún truco de las consolas Nintendo, escríbenos y tendrás la respuesta que buscas. ¡Ah!, se sorteará un buen juego de cada consola. Envíanos 125 pesetas. Escribir a: Juan Cortina Gómez, c/Granada, 11-3ª 4. 28007 (Madrid).

COMPRO las cajas con los libros de instrucciones del «Castlevania» y del «F-Zero» por 500 pesetas cada una. Llamar de 14:00 a 16:00 horas. Sólo Pontevedra. Preguntar por Martín. TF:986-870938.

ME GUSTARIA ponerme en contacto con personas que tengan una Master System, para intercambiar juegos, información, etc... Llamadme o escribidme a: Juan Alberto Martínez Bolancel, Avenida Libertad, 51-3ª 2ª. 08100 -Mollet del Vallés- (Barcelona). TF:93-5704762.

QUEREMOS FORMAR un club Nintendo. Si quieres formar parte de él, no tienes más que llamar al TF:928-812105 (preguntar por Pedro David) o al TF:928-811764 (preguntar por Luis Manuel).

¡Ha llegado tu hora!



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Rescata a la Princesa!



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡Pon a prueba tu coco!



2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

¡Más portátil que nunca!



2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Una Game Gear en tu muñeca!

¡Nuevo en España!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas. | <input type="checkbox"/> Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas. |
| <input type="checkbox"/> Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas. | <input type="checkbox"/> Reloj Time Gear.....P.V.P. 2.000 ptas. |
| <input type="checkbox"/> Reloj Watch BoyP.V.P. 2.500 ptas. | |

NOMBRE.....APELLIDOS.....

DOMICILIO.....LOCALIDAD.....PROVINCIA.....

CODIGO POSTAL (imprescindible).....TELEFONO.....

Forma de pago:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L. | |
| <input type="checkbox"/> Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..... | |
| <input type="checkbox"/> Contra reembolso | |
| <input type="checkbox"/> Tarjeta de crédito VISA nº | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> |

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:



GANADORES CONCURSO MORTAL KOMBAT II



Primer Premio: Consola Super Nintendo + lote de productos Mortal Kombat: cartucho, reloj, gorra, camiseta, cómic, calendario y fotos.

SERGIO PENGRA DEL MORAL

VALENCIA

Segundos premios: Cartucho Mortal Kombat II y camiseta Mortal Kombat.

Manuel Gimbernat Ortiz
Miguel Esquerdo Pérez
Sergio Díez Jiménez
Ivansky Lahuerta Blanco
Joan Garcés de Marcilla
Asier González Casado
Fernando Coll Fueyo
Xavier Martínez Negre
Iñaki Salas Diánez
Fernando Ramos Estévez
Juan Fco. López Díaz
Rafael de la Torre Vega
Jesús A. Zurdo Arranz
Atila Merino Redondo
Pavel Gómez Rodríguez
Diego José García Gez.
Luis Esteve Pastor
José Luis Delgado Plata
Pablo de Carlos Fdez.
Angel Picazo Molina
Marta Suárez Hernández
Juan M. Varela Ares
César A. López Báez
Israel Durán Verdejo
Carlos Barroso Moriana

Girona
Alicante
Madrid
Toledo
Barcelona
Vizcaya
Asturias
Barcelona
Sevilla
Córdoba
Tarragona
Granada
Madrid
Barcelona
Barcelona
Albacete
Madrid
Ciudad Real
Madrid
Barcelona
Asturias
Lugo
Madrid
Barcelona
Jaén

David García Álvarez
Javier Induráin Munárriz
José Luis Zafra García
Juan de la Rosa Díaz
Juan José Gálvez Hdez.
Raúl Muñoz Ocaña
Marcos Sánchez Fdez.
Juan Sánchez Perimat
Fco. López Lendínez
Iván González Millán
Raúl Palancar Rodríguez
Ignacio Sánchez Suárez
Blai Gómez Humet
Jorge Prieto Marrondo
Janet Fleitas Reyes
José María Castañer Puig
Alberto Sánchez Martí
Rafael M. Moya Pascual
Antonio Dorado Bravo
Mario Polar Hernández
Juan A. Nieto Muñoz
Albert Bachiller Moradell
Raúl Fernández Gómez
David García
Ricardo Mourisco Congost

Madrid
Navarra
Barcelona
Madrid
Almería
Madrid
Pontevedra
Vizcaya
Madrid
Barcelona
Madrid
Sevilla
Barcelona
Madrid
Gran Canaria
Girona
Málaga
Málaga
Valencia
Valencia
Barcelona
Madrid
Alicante

CONCURSO "SE BUSCAN PERSONAJES DE COLUMBIA"

SOLUCIÓN: Los personajes estaban en las siguientes páginas: 94, 100, 120 y 130 del número de septiembre de Hobby Consolas.

Cada uno de los siguientes lectores ha ganado una bicicleta de montaña con 18 velocidades.

JORGE M. GAVILANES VAZQUEZ

MADRID

ALEJANDRO JAQUERO PALAZON

ALICANTE

NICOLAS HUSGUET VAZQUEZ

MALLORCA

DANIEL JURADO CAMPILLO

BARCELONA



¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que desees (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros MAIL al comprar un juego o periférico



Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: P^a Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

GASTOS DE ENVÍO
- 250 Ptas. -



ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES

- ☐ MEGA DRIVE REY LEON - 11990 - 10990
- ☐ Master System II REY LEON - 6990 - 5990
- ☐ GAME GEAR REY LEON - 6990 - 5990
- ☐ SUPER NINTENDO EL RETORNO DEL JEDI - 12990 - 11990

- ☐ Nintendo TINY TOONS - 6490 - 5490
- ☐ GAMEBOY SOCCER - 5490 - 4790
- ☐ MEGA-CD II REBEL ASSAULT - 10490 - 9490
- ☐ NEO GEO ART OF FIGHTING - 14990 - 13990

NOMBRE: APELLIDOS:
DIRECCION:
LOCALIDAD: PROVINCIA:
TELEFONO: CODIGO POSTAL:
Nº DE CLIENTE: CLIENTE NUEVO: ☐

No le des más vueltas y suscríbete a hobby consolas

vas a volverte loco



Muchos han perdido ya su cabeza...

355.682.148.566.633.480.192.000.000

...o la han cambiado por algo muy desagradable



Ahora al suscribirte o renovar tu
suscripción a Hobby Consolas por 1 año
(12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.)
te regalamos este exclusivo
"Puzzle Ball".

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91)
654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y des-
de las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviare-
mos por correo para que puedas disfrutar a tope
de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que apa-
rece en la solapa de la revista y envíalo por co-
rreo (no necesita sello)



HA SALIDO A RESCATAR A SU CHICA.



Shiny
Entertainment
Inc.

Virgin

Arcadia
software, inc.

PlayStation
Interactive Entertainment

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

EARTHWORM
JIM

Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment Inc.™